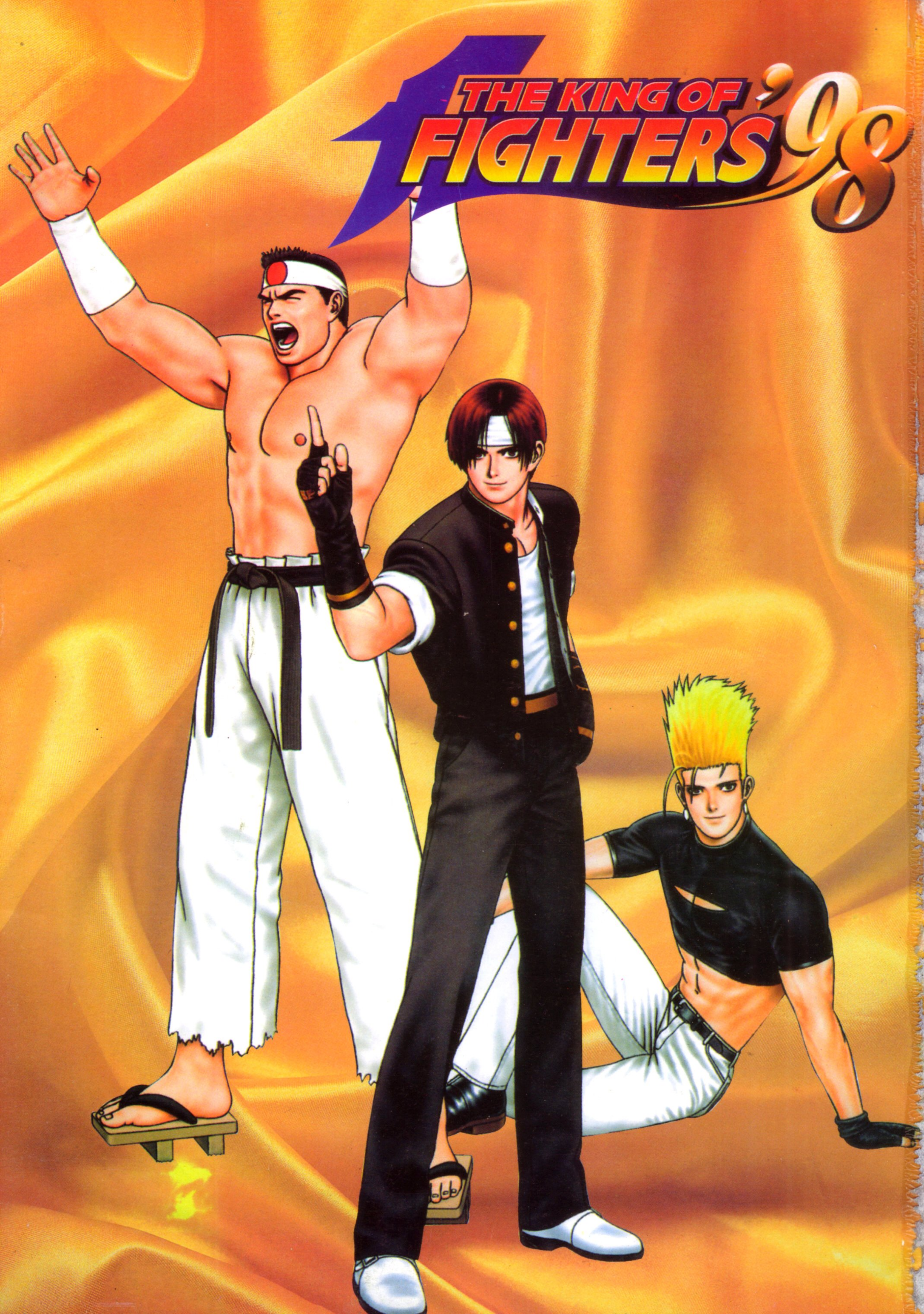
电子游戏广场



内蒙古少年儿童出版社

ISBN 7-5312-0784-2
9 787531 207847 >
ISBN 7-5312-0784-2/G · 406
定价：10.00 元


THE KING OF FIGHTERS '98

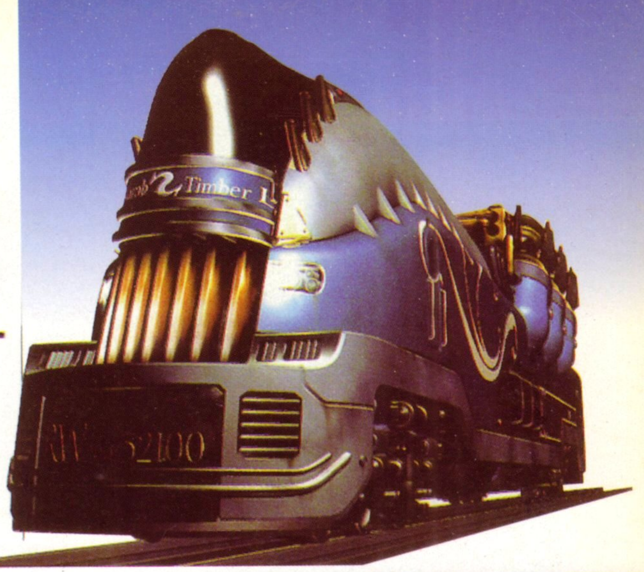


FINAL FANTASY VIII

ファイナルファンタジーVIII

最终幻想VIII

机种：PS　类型：RPG　厂商：SQUARE　媒体：CD-ROM






HUMAN ENTERTAINMENT
HUMAN
PlayStation
超本格派推理冒险游戏，玩者要依靠自己的判断来破解谜团！
御神楽少女探偵団
机种：PS　类型：推理AVG　厂商：HUMAN　媒体：CD-ROM


TGL
TECHNICAL GROUP LABORATORY
PlayStation
武姬神传说2
机种：PS　类型：对战ACT　厂商：TGL　媒体：CD-ROM
ADVANCED
V.G.2

故事的舞台是漆黑的海底，主人公是两位冒险家，他们的四周到处隐伏着危险，疯狂的海蛇以及各种凶暴的怪兽随时可能袭来，玩者要凭借敏锐的反应帮助两位冒险家化解危机并完成消灭怪兽的使命！







海洋猎人

机种：ARC　类型：ACT　厂商：SEGA

GUNBIRD 2

机种：ARC
类型：STG
厂商：彩京











华丽火爆的射击游戏再度登场！

从太古时代起就流传着有关"万能药"的传说，想获得这稀世珍宝首先要集齐“太阳之碎片”、"星之细语"以及"月之水滴"这三种秘药。本作便是讲述为各种烦恼所困的主人公们为了得到传说的万能药而在世界各地展开冒险的故事！途中，空中海贼会以各种手段来阻挠主人公的行动，这些野心勃勃的家伙也把目标指向了万能药。主人公们能否杀出重围，完成心愿呢？这一切都将掌握在玩者手中！



孤傲的吸血鬼：阿鲁卡德



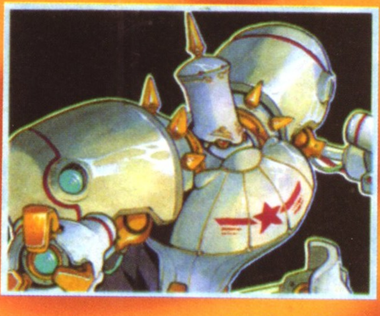
飞行优等生：达比娅



年幼的大魔法使：玛丽安



褐色的胖子：贝可夫



军用机器人：巴鲁希罗


机种：Dreamcast　类型：ACT　厂商：SEGA　媒体：CD-ROM
SONIC ADVENTURE
索尼克大冒险
SEGA的超级偶像索尼克在Dreamcast上大展雄风，华丽逼真的画面令人叹为观止！

美国漫画英雄VS街头霸王



机种：SS
类型：对战ACT
厂商：CAPCOM
媒体：CD-ROM
（对应4M卡）

北へ。

去北方……

机种：Dreamcast　类型：AVG
厂商：NEC　媒体：CD-ROM

故事是讲述作为高校二年级学生的主人公利用夏休的14天时间前往札幌旅行，在那里他遇到了一些非常可爱的女孩子！时光飞逝，冬天到了，札幌被白雪所覆盖，此时故地重游的主人公与少女们再度相会，此时此刻、此情此景，他们之间爱情的火花会否点亮北海道寒冷的冬夜呢？

本作借助DC主机的优秀机能，将日本北国风光作了极具现实感的描绘。此外，各个女主人公的设定也各具特色，极富魅力！


春野琴梨


椎名薰


左京叶野香


川原鲇


达妮·利宾斯基

爱情童话


里中梢


樱町由子


爱田めぐみ

电子游戏技巧(5)

~电子游戏广场~

电子游戏与电脑游戏工作室编

内 蒙 古 少 年 儿 童 出 版 社

图书在版编目(CIP)数据

电子游戏技巧(5)/电子游戏与电脑游戏工作室编. -通辽:内蒙古少年儿童出版社,1998.9

ISBN 7-5312-0784-2

Scanned by GXB on Oct.23rd 2015. .

Ⅰ. 电…　Ⅱ. 电…　Ⅲ. 游戏卡-基本知识　Ⅳ. G898.2

中国版本图书馆 CIP 数据核字(98)第 28183 号

电子游戏技巧(5)

~电子游戏广场~

电子游戏与电脑游戏工作室编

责任编辑:巴穆

※

内蒙古少年儿童出版社出版发行

(内蒙古通辽市霍林河大街 24 号)

山东烟台蓬莱新华印刷厂印刷

开本:787×1092　1/16　印张:7.5　字数:150 千字

1998 年 10 月第一版　1998 年 10 月第 1 次印刷

印数:1-8000 册

ISBN7-5312-0784-2/G·406

定价:10.00 元

序

“电子游戏广场”第二次与大家见面了，由于近期有不少著名的作品推出，所以我们把本书的重点放在了“完全攻略”部分。新登场的“游戏研究室”在广大读者中产生了一定影响，全体编辑以后会在这一部分多下功夫，争取使其更加完美。

本书收录了 **PS** 大作“燃烧战车”、“**SD** 高达 **G** 世纪”以及“**OVER BLOOD 2**”的完全攻略，此外我们还为 **SS** 玩家准备了“黑色细胞”的攻略，希望大家能够喜欢。

本系列的丛书将以每月一本的速度面市，考虑到各个时期电子游戏的推出速度可能会各不相同，所以在每本书中“完全攻略”与“游戏研究室”的比重也会有所变化，但我们的目的只有一个，那就是令读者得到真正的实惠！



完全攻略



游戏研究室

本书用语中英文对照表

Dreamcast	世嘉 128 位主机
PS	索尼 PLAY STATION
SS	世嘉 SEGA SATURN
N64	任天堂 64 位主机
SFC	超级任天堂
GB	GAME BOY
PC	个人电脑
ACT	动作类
STG	射击类
RPG	角色扮演类
SLG	模拟类
AVG	冒险类
S · RPG	战略角色扮演类
A · RPG	动作角色扮演类
TAB	桌棋类
RAC	赛车类
SPG	运动类
ETC	其它类

目录

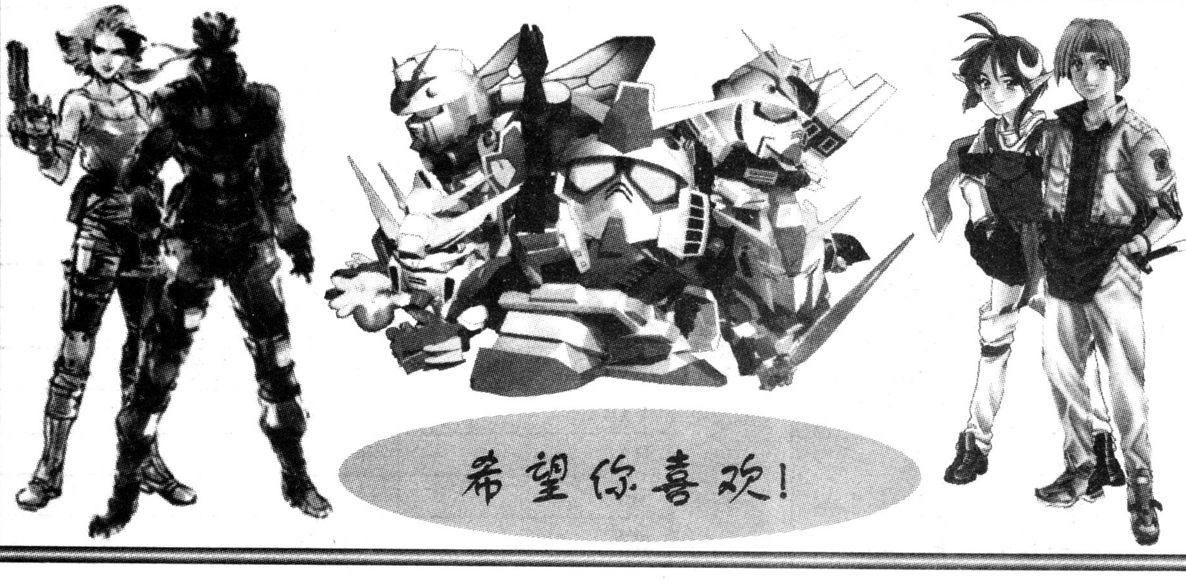
完全攻略

燃烧战车(PS) …… 6
SD 高达 G 世纪(PS) …… 15
回声之夜(PS) …… 44
OVER BLOOD 2(PS) …… 51
钓鱼太郎(PS) …… 64
武姬神传说 2(PS) …… 68
黑色细胞(SS) …… 71
幻想水浒传(SS) …… 83
格斗之王'98(ARC) …… 87

游戏研究室

星之海洋 2(PS) …… 96
胜利足球 3(PS) …… 111
模拟 RPG 工具(PS) …… 116

电子游戏与电脑游戏工作室制作



电子游戏技巧

完全攻略





热销游戏攻略的大公开

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID

燃烧战车



机种:PS 类型:AVG 厂商:KONAMI 媒体:CD-ROM×2

FILE 1

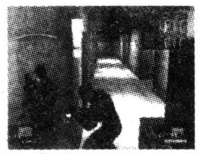
BASIC 基础知识

在实战前首先要把握住这些要点

即使 ACT 玩得不好的人也能玩转“燃烧战车”,但是在一玩之前还是绝对有必要掌握基本事项的。特别你看了雷达的性能及视点的变更方法等、指南及游戏中的建议,要紧接着确认一些要素。而且,关于无线机的利用方法及门的等级等,也该可以说是通盘游戏中必要的基本知识吧。以下要解说 6 个最重要的关键点。为了防止在出人意料的场面产生困惑,希望你在玩游戏之前要过目一下我们所介绍的关键部份。

一切的基本在于“不要被敌人发现”

在所有的基础知识中最重要的是“不被敌人发现”。游戏中几乎所有的技巧如果用这句话来,也不算过分。在你熟能生巧之前,可以说要“慎重、慎重、再慎重”。这不是一定要把敌人打倒的游戏。



遇到难处别不知所措,接通联络线路

如果你在 BOSS 战及事件等中,用无线机向“キャンベル”及“ナスターシャ”联络,那么你能够问询以弄清内幕为目的所需线索以帮助搞清下一步的行动。但是,在对方来电的场合,如果不立即按选择键接听会漏掉线索的,注意一下。

弹药及物品没有了怎么办?

随着游戏的进程,最终会出现武器弹药及配量不足的情况。不过如果这些物品返回到以前通过的区段你则有再次得到它们的机会。如果将与 BOSS 进行对战,如果所携带的物品不足,你还是尝试着返回到曾放着物品的区段去找找看吧。

确认门的等级吧!

SNAKE 潜入的核武器废弃所中,几乎所有的门都被上了锁。如果这扇门装备了各自等级的“ID”卡,你就有可能找开锁。对打不开的门进行级确认之后,你便要在得到相同等级以上的“ID”卡之后再返回才能将这些门打开。

关于存储进度的时机

在此游戏中,往常与メイ・リン联络,你则有可能进行存储。但是,实际所记录的,是在 BOSS 战后及刚刚移动到现在所在区段后不久的状况。因此得到了重要的物品的场合,进行向其它层及区段的移动 1 次以后,大概可以进行存储了。

打倒 BOSS 与道具最大数的增加

武器弹药及物品 ,它们各自所持的最大值起着决定因素。并且,每当打通一次关底,此最大数就增加一点。而且スネーク的 LIFE 气槽的上限,也在 BOSS 战终了时上升。而且,它在其最大值之前会自动地完全恢复的。

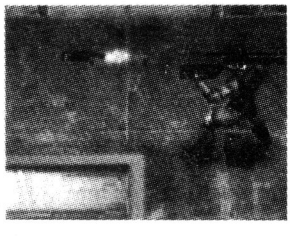
在水中及毒气中,注意氧气的消耗量

在水中及四处弥漫的毒气中行动的场合,氧气气槽显示在画面左上方 SNAKE 生命槽的下方。一旦表示 SNAKE 氧气余量的气槽变为零,那么其生命槽也会逐渐减少。所以当你发现出现了氧气槽显示的时候,你就要加倍注意了。



摆脱危机的方法不只一种!

“燃烧战车”要求玩者能够在一切状况下进行准确的判断,但是,在危急时刻的对应方法不只一种。如果你得到崭新的武器及物品,那么仅以摆脱危机的目的的行动的变异性也会开始增加的。例如,在得到 C4 炸弹及ニキータ导弹之后,你有可能在拉开出一定距离的位置击倒敌人。而且如果得到防热护目镜,没有地雷探测器,你也会发现地雷的。象上述那样,物品的利用方法实际上是多姿多彩的。希望你玩习惯了一定能编出自己的攻略。



FILE 2

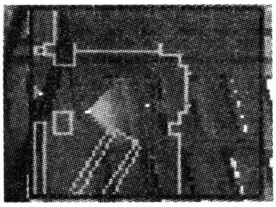
ESPIONAGE 潜入技巧

利用这些技巧摆脱敌人的监视吧！利用一切技巧迷惑敌人！！

不让敌人发现而进行移动，潜入敌方阵地深处，是“燃烧战车”的乐趣所在。可是你如果不把握住周围状况而冒然行动的话，会立即被敌人发现的。并且只要被敌人发现一次，就会被许多敌人围攻的，这时候非常难以逃脱了。所以首先掌握适应状况的潜入方法，也是重要的。实际上，为了学好基本的潜入技巧，玩好“VR 特训”模式是最重要的，在进入本编前，如果在此做特训，应该能相当减少被敌人发现的概率。

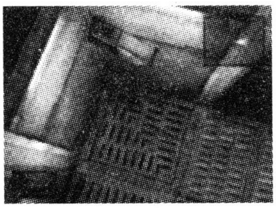
潜入模式之时(不被敌人发现的时候)

1 不进入敌人的视线是很重要的




为了不为敌人发现而移动，首先重要的是确认雷达，从而不进入敌人的视线范围内，反而如果在敌人视线外，即使你接近到相当位置，也不会被敌人发现的，特别是敌人背后完全是死角，你有可能在此位置上对敌人进霆追踪。但是，一旦你发出脚步声，敌人会立即回身袭击过来的，你要注意。

2 监视相机、相机枪的回避法



▲在正下方等待时机，一旦相机转向别的方向，马上跑走！



▲有复数相机的场合，别不知所措，使用**チャフ**吧。

必须和敌人同时注意到的是处置于重要场所的“相机”和“相机枪”。“监视相机”在 SNAKE 进入视界的瞬间发出警报，“相机枪”是被安装的枪，其特征为进行直接攻击。作为回避的方法，对它们中任何一种，使用チャフ・グレネード(与雷达有关)以引起电波障碍是最安全的方法。而且在视线死角的相机正下方移动，看准动作时机移动也是有效的，多试试看吧！

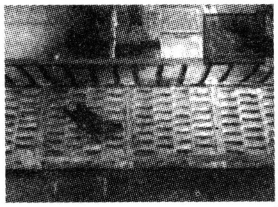
3 有效地利用一切障碍物吧！



▲如果是这么大的木箱，隐藏是不成问题的。

在障碍物多的区段，借助黑暗隐藏自己而前进，这是基本。即使是小的障碍物，也能够以 × 键下蹲来充分地隐蔽好。而且，我们希望你也有效地去利用柱体的阴影来行动。

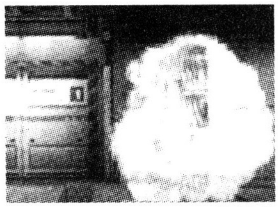
4 引诱敌人的方法



1)敲墙、发出脚步声

以紧贴墙的状态按○键，你就能敲墙、发出脚步声，从而迷惑敌人。敌人在门前不动时，活用上述战术吧。

2)利用武器



▲用 **C4** 炸弹及**ニキータ**核导弹攻击以拉开距离。



▲区段内和敌人听到爆炸声，会向爆炸地点附近集合的。

使用武器时的爆炸声，对诱导敌人也有很有效的作用。如果利用能够从远距离攻击的武器，你是有可能从拉开距离的场所上诱导敌人按你的意图行动的。作为那时使用的武器，C4 炸弹或ニキータ导弹最适合。尽量在 SNAKE 拉开距离的场所发射子弹制造爆炸声，利用那附近的敌人集合的空隙行动。



危险模式之时(被敌人发现的时候)

1 向其它区段逃跑

如果被 敌人发现的场合，首先要跑到敌人视界之外。较有效的方法，是使用梯子及排气口等，向其它区段移动，但是，关于梯子升降机及电梯等，在被敌人追踪的危险，回避模式时不能使用，要注意。



2 使用スタン・グレネード

在不能向其它区段移动的场所，最好使用スタン・グレネード。一旦使用，敌人就会胆怯，所以，趁此机会移动到拉开距离的场所及障碍物的阴影里吧。但是，你必须注意的关键点，是“阻止敌人动作只是一瞬间的事”。画面一旦发光，如果你不立即移动，就难以彻底逃脱了。

注意 在电波障碍区段不能使用雷达！

潜入时可称作为救命的雷达，有时也不能使用。那是被敌人发现的场合和进入有电波障碍发生的场所的场合。特别是后者的场合，以主观视点慎重地观察周围，是重要的。



FILE 3

BATTLE 战斗技巧

向大家传授最有效地击倒敌人的技巧!

在“燃烧战车”中没必要勉强和敌人战斗。但是在BOSS战及特定事件中,也有不得已而应战的情况。因此,为了能够冷静地对应上述情况,我们从战斗基础一到应用,详细地进行解说。希望你参考。在此介绍的各攻击方法中。各自在着优缺点,不能一概断言 哪种方法有效。不仅存在着相同的攻击,而且对于各种情况下的攻击,都要分别使用。

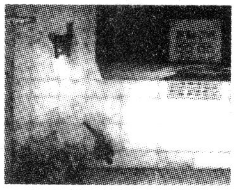




▲ソーコム容易使用,而如果在搜索范围内存在着2个以上的敌人,你就不能顺利地设定瞄准了。
◀只要在战斗中有充余时机,就以主观视点看看敌人,你会看到很有趣的景象的。

逃脱也能取胜!?

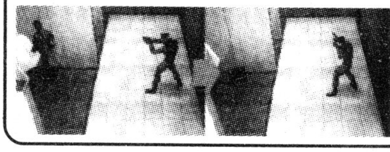
前面已提到,在被敌人发现的场合,要做好“逃脱”的准备。首先试着不停步地在地图范围内使劲跑动,与敌人兜圈子,才要战斗的。



▲尽量在不被敌人发现的情况下将其杀死。

如果从背后击倒对手,就会出现物品的!

一旦你在敌人没有察觉时击倒对手,物品(弹药及配备物)就会以高概率出现的。 如果你从背后攻击敌人,很少会被敌人察觉到,一定要尝试一下。



徒手作战方法

“折首”是强劲的技巧,一定要掌握。毕竟在游戏进行过程中,手中的子弹是有限的,而且在不同的环境中过多地使用枪械也会给自己招来不必要的麻烦,所以多用有力的双手去消灭敌人吧!

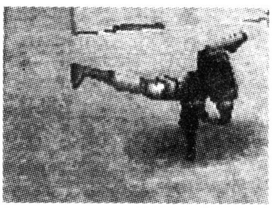
拳 ○

攻击力较低,不过出招非常迅速。输入2、3次连击。但是,由于在实战中几乎不以单发使用此技,所以忘记也无所谓。



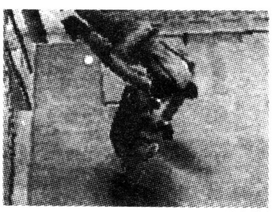
连 击 ○×3次(按)

连续使出“拳→拳→踢”,“踢”攻击距离长,一旦命中,则将击倒敌人。操作简单且攻击力高,但是其攻击时间长,很难在众多敌人包围中使用。



投 掷 十字键+○

这是能够以一招击倒敌人的技巧。位于投掷方向的敌人也会被掷出的同伴击中,在被众多敌人包围时使用很有效。二次投掷可令同一敌人气绝。





绞 首 (在与敌人紧贴的状态下)□

从敌人背后勒住敌人的脖子。由此可以使用“折首”及“拖拉”。如果你仅是抓住敌人而不再用其它招术,敌人会拼命摇晃挣脱的,不过你如果在抓住敌人时按□键,就可以使对手气绝。而且,一旦接近对手时稍有不慎就会被发现,因此希望你注意。



折 首 在绞首后,连打

能够在唯一的徒手状态中杀死敌人。“折首”之后,多少会存在一些硬直时间,不过代价是值得的,因为这样你可避免被敌人发现,同时从背后使出此技巧后有可能会有物品出现。此技在一对一的战斗中非常有效,但是对BOSS战时不能使用。



拖 拉 绞首后□+十字键

你能够在勒住敌人脖子的状态下进行移动。在“折首”后,已死的敌人在倒向地板时会发出“咣。的一声,因此你要把死亡的敌人拖到其它的敌人发现不了的场所,此法最有效。由于你在拖拉敌人期间为无防备状态,要特别注意其他的敌人。

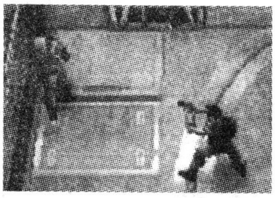


武器的使用方法

随着游戏的进行会得到许多武器，各个武器的使用方法和效果各异。首先记住这里的各种武器的使用方法，习惯到一定程度后，再向应用的特殊技巧挑战。

ソーコム　按□探寻，放开后发射

搜索（锁定）机能连画面内看不到的敌人也可以对准，通常应养成在离敌人稍远的地方搜索的习惯。在搜索到的瞬间飞快地进行3发攻击，就可以肯定打倒敌人了。


▲从背后搜寻很安全，还可以得到物品，推荐使用。

ファマス　□(按键连打)

有连射机能，与跑动射击相结合对前方的敌人来说几乎是无敌的 。但是不但十分费弹药而且命中率很低。所以，建议大家在发现有许多敌人的时候再使用，这样效果较好。

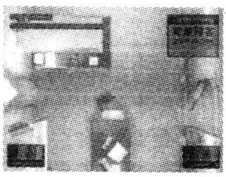

▲与ソーコム同样，从敌人背后跑动射击接近，可瞬间杀死敌人。

其他的武器

- ■グレネード系……按□准备松开投掷
- ■导弹系……□发射
- ■C4炸弹……用□设置，用○爆炸

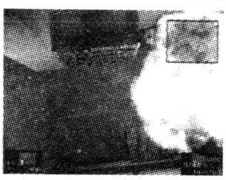
グレネード系

作好了投掷的准备押下□键又松开的话，可以在那个状态下进行移动。也就是可以等到马上就要爆炸的时刻从有利的位置投向敌人。



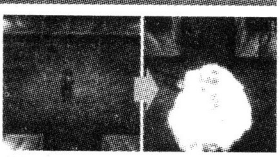
导弹系

发射后只有导弹飞出可以攻击离得相当远的敌人。但是，直到导弹爆炸，为止主角都会呈无防备的状态的，有必要注意。



C4爆弹

设置后可以在喜欢时以摇杆让其爆炸。威力很大，大多敌人可一击毙命。基本上设置在敌人的通道上有效。

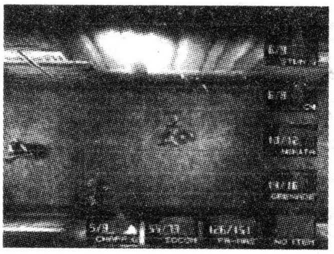

▲移到安全地域后启动炸弹。

3个特殊技巧

快速换装　L1或R1

可以瞬间装卸装备

通常武器或物品的装卸（装备·解除）不打开窗口的话就不能进行，使用快换就可以在一瞬间内装卸。但是可以装卸的武器或物品，只限于之前装备过的东西，不可以切替为不同的武器。具体举例来说，有时装备着武器却想要摔掷和绞脖子时，按□键的话就会使用武器，使用快换就可以关闭武器而变为效果更好的掷摔。而且还可以找出自己的活用方法。


▲要马上装备枪时，没必要开启窗口。


▲之前装备的东西，可以快速更换。

快速装弹　快押R1两次

消去リロード模式

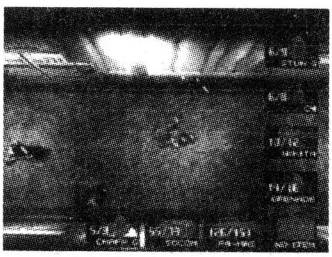
弹库变了的话就进行リロード（补充子弹）。因为在リロード模式中变为无防务，在战斗中是很危险的。但是，使用タクティカル・リロード，就不会有弹库变空，而是事先补充子弹至最大。此技巧的优点有“防止无防备状态”，“比リロード子弹补充更快”等。在与BOSS战中特别有效，是一定应掌握的技巧。

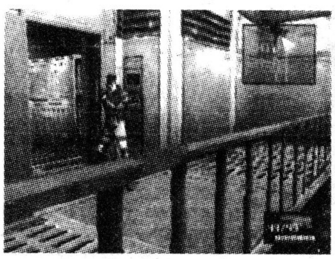

▲这是在子弹没有之前的诀窍。ソーコム·ファマス，记住各个不同的时机。

跑动攻击　按住□键再按×

可以一边移动一边射击

装备武器后按□键，再按×键可以端着枪用十字键移动。因为没有端枪的动作，即使敌人突然出现也可以马上（押住×键再押一次□键）射击。但是ソーコム搜寻机能范围只限于正面，而ファスマ常常在连射时也有缺陷，所以使用的场合不很多，但因为可以打倒敌人并逃走，应在被敌人围住时使用。还有，跑动射击时，象快换或快速装弹等特殊技巧也可并用。虽然操作较难，但记住后会对游戏进程有很大帮助。


▲端枪时，×和□同时按可简单地应付周围出现的情况。


▲如觉得搜寻不好用，可暂中止回到通常的行动中。

FILE 4

WEAPON 武器与物品的分析

常用道具及武器的作用简介



前面已介绍过，为难时可用无线联络，不知道新得物品的用法也是这样。联络对象是武器兵器专家ナスターシヤ，可以得知几乎所有的武器或兵器的详细情报（除初期装备的烟草，双眼镜外）。但是，要注意装备后不联络的话，就不会回答你了。



▶得到武器性能的说明，在与BOSS战斗中联络的话，可得到攻略的暗示。

ソーコムピストル



自动搜索敌人

特殊部队用手枪。是SNAKE的主要武器，按□而自动索敌。如得到サプレッサー的话可以消音，而不被敌人知道。

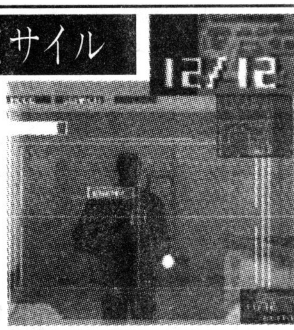
ファマス



全自动连射

故障少低温下也很强的枪。按□可以全自动连射，按规格可数秒内发射25发子弹。与跑射并用可发挥很大威力。

ニキータミサイル

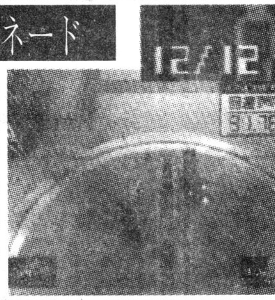


可以远隔操作

可远隔操作诱导的侦察用导弹，可不接近敌人而攻击，与BOSS战中可发挥威力。射程无限但没有了燃料槽就会当场爆炸。



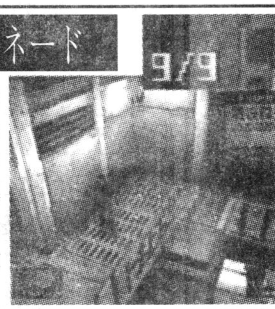
スタン・グレネード



一瞬间回避危险

发出惊人的闪光和炸音而夺走敌人的方向感及思考能力。没有杀伤力但可让敌人失去意识数秒。主要用于紧急回避用。

チャフ・グレネード



发出电波障碍

在空气中散播细小金属片，而干扰电子装置的特殊手榴弹。主要在监视器等地使用，使用中スネーク的雷达也被干扰。

グレネード



强力手榴弹

按□键可以五秒后爆炸，能够杀伤周围敌人，如何使用5秒时间段是关键所在，如果不注意的话一旦爆炸就会使自己身处危险。

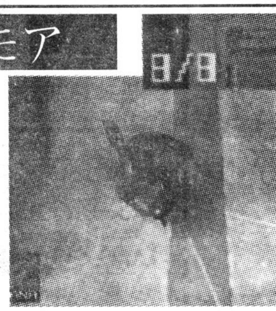
C4炸弹



远隔控制爆炸

是点火置式，设置后可用远离控制任意爆炸。还有，可破坏特定墙壁时使用。但是，不稍稍离开设置点的话会受伤。

クレイモア



在一定范围内反应

被施以隐藏迷彩的（看不见）的地雷，敌人一进入范围内60度就会爆炸。设置在敌人的通道，或围住敌人设置数个，很有效。

武器 WEAPON

道具 ITEM

レーション



回复体力

军用携带粮食，可回复SNAKE的生命槽。打开菜单时按〇可用，装备后可在没有体力时自动回复。最好是使用别的物品之外时装备上。注意，其持有数量有限。

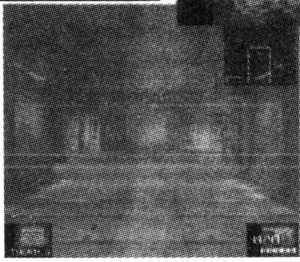
双眼镜



可看见远处的东西

可变倍率双眼镜。装备后用〇来聚焦，用×散焦。可在把握敌人数量、行动及目标点时使用。但是装备期间不可移动或攻击，一定要在安全地点使用才行。

サーマル・ゴーグル



感知热源的ゴーグル

进行热源分布画像，不仅是“光、热也可看见”，在完全黑暗中很有效，还可看破隐藏迷彩。为了感知红外线传感器和地雷，可用的机会很多。但过分使用(你的)眼睛会痛。

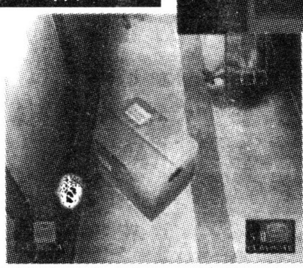
夜视ゴーグル



使视野变亮

把光变为电子信号并增幅图像化，可使稍有光线的地方看起来象白昼般亮，在通道或洞窟等黑暗的地方有效。但是，与热量・ゴーグル不同，不能感知红外线及クレイモア。

ダンボール箱



蒙上伪装

使用后スネーク会盖上ダンボール箱，可以骑过敌人。但是在不很自然的地点使用会露馅。还有，在卡车行李台上盖上盖等7秒的话，会被移动到箱子上写的(地址)地方去。

ID卡



打开上锁的门

可以打开牢牢锁着的门的卡（装备后只须接近便自动打开）。卡的级别有1～7，随故事进行可在事件中得到。注意，玩者是不可以打开超过ID卡等级的门的。

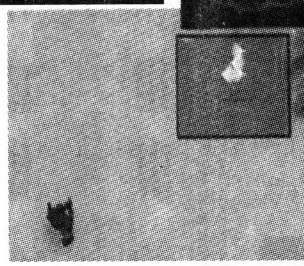
烟草



スネーク爱用的烟草

这是本作主人公爱用的烟草。装备中(吸烟)等稍减体力，不要吸的过度(无论怎么抽也不会死)。实际上，使用烟可看破红外线激光。但是，可见的范围窄。

地雷探知机



用雷达映出地雷

探知地雷的物品，可以发现施了隐藏迷彩的クレイモア(地雷)。还可发现サーマル・ゴーグル，不仅是设置地有效范围内都可探知。发现的クレイモア用ホフク可回收。

ガスマスク



对毒气用的面具

外侧是强化了的塑料，内侧由アセテート纤维加工制作的面具。装备后可减缓氧气槽的减少过度。可在充满毒气的屋内呆很长时间，但无法在水中缓解氧气的减少。

ジアゼパム



精神安定剂

寒冷或极度紧张而手抖时使用，可抑制手抖数秒。因为必须使用特制的枪具才可发挥效用，没必要一得到就服用。装备狙击步枪类等武器时使用会取得良好的效果，此外使用该道具是不会有什么作用的。

FILE 5

绝密档案

STORY 攻略手记



由海底上来后，等待最里面的升降机降下来，由升降机上到地面。上到地面后，经过通讯的连络，此时可以开始记录。

由基地的二楼通风口潜入，或由左下方的通风口潜入“坦克格纳库”。（建议由二楼潜入）中间广场卡车上有手枪可拿。

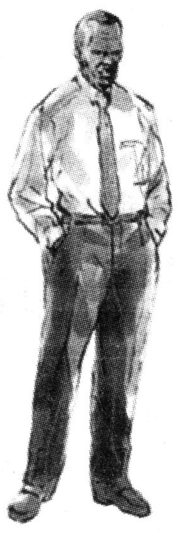
进入“坦克格纳库”后，二楼右边的门进入以后可以拿到红外线夜视镜。由一楼搭电梯到B1，然后经由右下方的楼梯爬上通风口，进入局长的牢房。等局长死后，你会听到外头有一阵骚动。在原地等待人家开门。（此时手上已经有LV1的KEY CARD）

出了牢房后，紧接着是一阵枪战！！值得注意的是，中间会有三颗手榴弹丢入。若血不够，赶紧补血，免得被炸死。枪战完毕后，搭电梯到B2“武器库”。

这时手上有LV 1的KEY CARD，所以可以开一些房门。在这些房间里可以拿到不少东西，其中最重要的是C4炸弹。拿到C4炸弹后可以炸开一些墙壁。可炸开的墙壁颜色较深，且敲打的声音不同。这些墙壁分别为左上方、右上方以及左下方。

经由左下方的缺口可以进入“武器库南端”。再炸几面墙壁之后，可以找到社长被关的地方。进入以后，你将要打第一个魔王级的角色！！（打这个枪手没有诀窍，但你不能待在同一个地方！！因为他会使用跳弹攻击，所以他的攻击可说没有死角。不断地移动才是致胜之道！！）打赢后，你的KEY CARD等级会升到LV 2。回到“武器库”，可打开右下方的房门。里面有一把自动步枪（FA－MAS）及少许弹药。但有红外线侦测，所以拿取时要装备香烟或是红外线夜视镜。





回到“战车格纳库”后，绝大部份的门都可以开了。比较重要的是二楼右边的房间里可以拿到地雷探测机（MINE D）。这时，打开无线电，将通讯频率设为（140.15）。这个频道可通知牢房那个女子来开门。（据说这个设计是KONAMI公司的一个保护设计，这个频道在原版游戏的说明书里才有提及。）



门开了以后，里面有不少的红外线侦测，所以用香烟或是红外线夜视镜通过。万一被侦测到了，恐怕只有死路一条，所以千万小心！！出了“战车格纳库”后，紧接着是“溪谷”。在这广大的区域里面，埋着不少地雷。使用地雷探测机或是红外线夜视镜慢慢地将地雷回收。切记，要“趴着”回收！！



清除以后，紧接着要挑战世界最强的M1A1艾布兰坦克。装备上手榴弹近身攻击。别离坦克太远，否则会尝到战车炮的威力！！（近身攻击时，将手榴弹丢往坦克的车上，并小心坦克的撞击。若觉得坦克移动速度过快，可以先炸履带，降低其移动速度。）击毁之后，KEY CARD的等级升到LV 3，并且进入“核保存栋1阶”。



进入以后，你会发现大门呈现半开的状态，所以只能用爬来进入。若触动警铃，门则会关闭，且空气会开始减少，值得注意。在这里面，所有的攻击性武器皆不能使用，所以只能赤手空拳进行搏击。

由二楼搭电梯进入“核保存栋B1”，比较重要的物品为在下方的房间内可找到一把无线遥控火箭筒（NAKITA）。



由电梯下到“核保存栋 B2”。在这里,因地面通有高压电流,所以必须将配电箱给炸掉。这时,无线遥控火箭筒就派上用场啦!!此时可用遥控火箭弹,进入隔壁的房间后,穿过重重的侦测机枪,直接击毁配电箱。在旁边的房间移动时,尽量让火箭弹加快速度!!若速度过慢,很容易被自动机枪击毁。

炸掉配电箱后,在最下面的房间内可拿到面罩(GAS MASK),别忘了。经由右下方进入一条满是尸体的走廊,接着就要跟魔王级的隐形忍者对决!!打这个忍者时,所有的武器对他都没用!!因为他会用刀将其全数挡掉。所以,收起你的武器,改用肉搏战吧!!等他发狂时(身边有一层光膜),再用武器解决他。同时,KEY CARD 的等级升到 LV 4。

搭电梯回到“核保存栋 B1”。在雷达上,你可以发现下方的房间里有两个警卫。其中一个是女主角。若怕误杀,你可以待在门外等。一段时间后,真的警卫会出来上厕所,这时再趁机将其解决。然后,进入房内让其发现,但她不会打你,反而跑向女厕,跟着进去。

接下来要打可说是最难的魔王——所长!!进入所长室以后,女主角会被所长控制。你只要丢一颗闪光弹即可解除控制。往后也如法泡制。当你开始单挑所长时,把你的摇杆由 1P 的插槽拔下,改插入 2P 的插槽。(别怀疑,我所指的就是 PS 的摇杆)如此,所长会因为读不出你的攻击模式而频频中枪。

解决以后,可以由所长室右上方进入“洞窟”。而 KEY CARD 也升级为 LV 5。这里会有狼犬攻击你,但不成气候。接着,跟女主角一同进入“地下通路”。跟着女主角的脚步通过地雷区后,接下来会看到悲惨的一幕……女主角被狙击手攻击,但男主角却无力救她。接着,回到“坦克格纳库”的地下 B2“武器库”,用钥匙去打开左上方的门。里面有一把阻击枪(PSG1)及少数弹药。这里有红外线侦测,所以要小心。



拿到狙击枪以后,火速赶回“地下通路”,跟敌方狙击手对决。打的时候,先吃一颗精神安定剂,如此拿枪的时候手才不会抖。若找不到敌人,狙击枪可搭配红外线夜视镜使用,效果极佳!!解决以后,因剧情的关系,你会被抓。

在医疗室里,你会被电击。这里同时也是剧情的分歧!!若选择连打恢复体力,最后则是跟女主角一起离开基地。若选择放弃,最后是跟科学家一起离开,女主角则死亡。玩家可自由选择。

大约电击两次以后,士兵会因为肚子痛而跑去上厕所。此时科学家会跑过来,并拿东西给你。此时 KEY CARD 也升级为 LV 6。在士兵回来以前,你先行躲到床底下。士兵回来后看不到人就会进来察看!!这时你要抓住机会解决他。若你一直躲在床下,最后一定会被他发现。逃出来以后,到电椅旁边拿回所有的装备,并赶紧向“地下通路”前进。由原先被捕的门进入“通信 A 栋”。

但这时你会触发警铃(别紧张,这是剧情),且引来大量的士兵。别恋战,赶紧向“通信 A 栋”的最高层跑去,以节省弹药。到达了“通信栋屋上”后,先检查身上有没有绳子。若没有的话,抱歉,下去找。但正常来说,在逃跑时应该都会拿到才对。装备好绳子以后,出到屋外。



这时有一架雌鹿式武装直升机会攻击屋顶上的碟型天线,然后就换你。装备好绳子以后,赶紧到右上方的栏杆处往下跳(剧情自动)。到底下以后,可由前面的走道通往“通信 B 栋”,但有三个士兵把守。所以用狙击枪先将之解决,不然很麻烦。背后的门冻住了,可以用 C4 炸药将其“解冻”。

到了“通信 B 栋”后,由楼梯下楼。但发现楼梯已经坏了,所以再度上楼!!途中在电梯的门口发现科学家,但电梯已经坏了,所以主角继续上楼。到了顶楼,紧接而来的是另一魔王级的角色——雌鹿式武装直升机!!你身上应该已经有地对空火箭(STINGER),装备好后准备单挑!!攻击时必须确实锁定以后再发射,否则只是浪费弹药而已。

解决了以后,科学家来电,说电梯已经搞定了。接着向电梯出发。进了电梯以后,突然听见超载的警告响声……科学家突然警告说有人……果不期然,有四个士兵装备了光学迷彩,准备将主角 KO。于是战斗开始,战胜之后出了电梯,经由旁边的门出了“通信 B 栋”进入了“雪原”。此时,突然被打了一枪!!主角顿时发现有狙击手。用望远镜找到以后,用狙击枪将其解决。枪战结束后,由



左上方的门进入“溶铁炉”。

进入”溶铁炉”后，你会发现你在二楼。前方的电梯无法使用，所以必须由左方贴着墙壁小心的通过。行走的时候必须注意移动中的吊车，别被挤到熔炉里。可蹲下闪避。下了楼梯以后，由北方的门进入“货物用升降机”。在原地稍作等待，等电梯上来后即可下去。下去时会有几名不速之客来打扰，你就陪他们玩玩吧！！

等电梯停了以后，到旁边换乘另一电梯继续向下行。一直下到最底层之后，由北方可进入“地下仓库”。这时，你即将面对又一个魔王级的角色——一个拿着巨大武器的夸张家伙！！(所有魔王我最喜欢打这一个！！因为地形适合所有的武器。你可以用无限遥控火箭攻击、用C4遥控引爆攻击、或是埋设地雷……等。好多种玩法任君挑选，你可以慢慢的玩。用无限遥控火箭攻击时，必须由后面攻击。否则任一方进攻都会被发现，且火箭弹会被击毁。)

击毙魔王以后，可以看见“弱肉强食”的世界……老天！！那群乌鸦也太恐怖了吧！！！这么大一具尸体，两三下就没了……食人鱼也没那么夸张。同时，KEY CARD的等级也升到LV 7。

由仓库北方可进入“地下仓库北”。在这里先不要动，换上红外线夜视镜看看……你会发现地板有玄机，以及众多的自动机枪在等你。没看到的还一堆呢！！丢一颗电子干扰手榴弹后，由通道北方进入“地下基地一阶”。

出了通道以后，你将会发现高达三层楼以上的巨型机器人！！那就是等一下要跟你决战的对手。由右边的楼梯爬上“地下基地二阶”，接着由北方的楼梯爬上“地下基地三阶”，然后再爬上机器人的背部，绕到另一边去。接着，朝着司令室慢慢的前进，准备干老本行——窃听！！后来，行踪被发现，且核弹的解除卡也被打掉了，所以赶紧回到“地下基地一阶”旁的水沟里去找。钥匙就在左边的水沟里。水沟里的东西别乱捡，有时会捡到炸弹！！时时检查身上的东西，千万别已经拿到炸弹而浑不自觉。戴上红外线夜视镜便可将水里的东西看得一清二楚。

找到了以后，赶紧回到司令室，用黄色的卡解除第一个电脑。然后再回到“地下仓库”去“冷冻”一下，等卡变成蓝色以后再回来解除第二个。接下来到“溶铁炉”那去“烤”一下，等卡变成红色以后再回来解除第三个。由“溶铁炉”回到司令室，中间会经过“地下仓库”，别在那里待太久，以免卡片变色。

等到三个都解除以后，主角赫然发现这是启动的程式，并且被关在司令室里“吸毒”。二话不说，赶紧戴上面罩，并向科学家求救。多催科学家几次以后，门就会开了。然后朝机器人的驾驶座移动，就可以发现最终魔王。两个人“聊”了一阵以后，开始单挑。不过不是他，而是背后那台巨型机器人！！

第一次打机器人时，可先用电子干扰手榴弹干扰他，然后再用地对空火箭攻击他右肩上圆形的雷达。重复上述步骤，即可轻松将其解决。若他发射飞弹，千万不要乱跑，而要往他的方向跑去！！不然，任你跑的多快都会被命中。



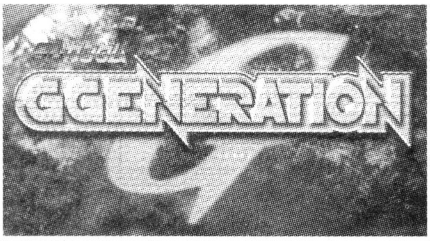
打完以后，隐形忍者会出来助阵，但没帮到什么忙就被打倒了。还是得主角自己来。这时，你所要打的目标是驾驶仓里的那个人！！多射几发就可干掉他。反正血够多，站在原地跟他对轰你都会赢。

打赢了以后，被抓的反而是你。再一次“聊天”以后，两个人开始肉搏战，用拳头互殴。打赢了以后，即可跟女主角逃离该地。到停车场以后，跟随女主角上了一台吉普车，你就可以用车上的机枪大开杀戒！！将出口处左方的油桶打爆后，即可飞车撤离。中途会经过两个检查哨，所以先将机枪描向右边，等停车开火时比较快。

通过第二个检查哨以后，魔王开着车子、拿着步枪追了上来！！双方就在隧道里相互开火。撑了一段时间以后，两台车会在出口处翻车，魔王最终很不甘愿地在两人面前倒地。接下来，看完漫长的结尾后，别忘了记录，可以拿特殊物品再打!!

TACTICAL ESPIONAGE ACTION METAL GEAR SOLID

SD高达G GENERATION系统及机体设计全部资料



机种:PS	类型:SLG
厂商:BANDAI	发售日:8月6日

本作品中剧本模式所出现的所有剧情包括了近二十年来高达所有的作品，并且以"机动战士高达0079"到"机动战士高达 逆袭的夏亚"之间的历史为游戏的主线，其中还包括了最近正在日本放映的"机动战士高达 第08MS小队"，游戏的规模十分宏大，是高达迷们值得仔细揣磨的作品。

游戏模式

本游戏主要分 **SITUATION MODE**(剧本模式)和 **TRAINING MODE**(训练模式)两种。

SITUATION MODE(剧本模式)

以高达 **20** 年来近十多套作品为提材交织而成的故事模式，每关除了主要角色登场外，还可以由玩者派出原创军队。

TRAINING MODE(训练模式)

可以最多四个人混战的对战模式，资金、版图、机种及出场角色也可以由玩者自由调整。

STAGE MAP 情报

在每一话开始前会出现，可以参看这些情报对马上要上场的部队进行编成。

GROUPS:可派出的原创部队数目

QUEST DEMO:在附和特定条件下出现的 **CG** 动画

GUEST UINTS:我方军队出场数目

ENEMY UINTS:敌方军队出场数目

TURN LIMIT:在特定条件下出现的回合限制版面，超过此限制便会 **GAME OVER**。

MEETING ROOM

完成一版后便会出现，此处是用来确保或清算回收的机体的地方，而且还可以登陆我方的新队员以及设计新的 **MS**。

确保 UNIT 清算

此处显示的回收的敌方机体的数量，这里必须将全部机体进行确保或解体后才可以选 **NEXT** 后进行 **SAVE** 到下一版。

确保:保留机体

解体:解体后可得到原机体一半的金钱

全确体:保留全部机体

全解体:解体全部机体

自军 LIST:我方现在所拥有的全部机体

CHARACTER 登录:可为新登场的士兵登录及更改姓名

MS 设计:两个特定的 **MS** 可设计出新的机体。

OPERATION ROOM

编成原创部队、**MS** 开发以及提升防御堡垒的地方。

GROUP 编成

部队属性:部队主要分万能型、宇宙型、地上型、水中型四种，每项最多可组成 **8** 只部队。

部队编成:选择部队的属性后进入"编成 **LIST**"，在这里生产部队主战舰后再编成以有的机种或生产新的 **MS**，在每种机体下面再配以适当的驾驶员。

MS 的指令

移动:移动机体的摆放位置

待机:取消机体登录

OP 购入:购买 **MS** 强化部件

解体:将 **MS** 解体(可获得金钱)

自军 LIST:**MS** 总览

机师的指令

移动:移动机师的摆放位置

待机:取消机师登录

强化:将普通机师强化成与 **NEW TYPE** 有相同能力的强化人，但此后被强化的人员便不能再提升，而且如战斗时此强化人所属战舰被破坏，此人便会变回普通人，并且军衔永远停留在伍长级。

MS 开发

开发:当机体的等级升至 **ACE** 时便可以开发其直属的量产机、试作机等新机体。

TECHNICAL 设定:提升己方的堡垒的等级，使之具有更多更强力的武器，并且使它的 **HP** 上升。将堡垒提升后购买附助部件时的金钱数会相对其等级的升高而下降。

STAGE START:完成各部队的编成及其它工作后正式进入下一版。

全部登场 MS 设计方案

完成机	素材1	素材2	
RX－79(G)	ガンダム	RGM－79(G)	
アイザック	ハイザック	ザク强行侦察型	ザクフリッパー
		ディッシュ连络机	ホバートラック
		プローバー	ルッグン
アクアジム	RGM79(G)	アッガイ	MSM－02
	ジム	ガッシャ	カプール
	ジム改	ガンダイバー	グラブロ
	ジムカスタム	ゴッグ	ザクマリナー
	ジムキャノン	ザクマリン	ズゴック
	ジム・クウエル	ズゴックE	ゾック
	ジムコマンド	ハイ・ゴッグ	プローバー
	ジムスナイパーカスタム		
	ジムスナイパーⅡ		
	ジムⅡ		
	ジムⅢ		
	パワードジム		
	ブルーディスティニー1号机		
	ブルーディスティニー2号机		
	ブルーディスティニー3号机		
アクトザク	G3ガンダム	ザクⅠ	ザクⅡJ型
アッガイ	ザクマリン	アイザック	ザク强行侦察型
		ザクフリッパー	プローバー
		ホバートラック	ルッグン
		ディッシュ连络机	
アッグ	アッガイ	ジュアッグ	
アックガイ	アッガイ	グフ	
アッザム	ギガン	アッグガイ	
	ザクレロ	グフ	グフ重装型
		グフ飞行型	
アッシマー	ハイザック	ドム	ドム・トローペン
		トロピカルドム	ドワッジ
		ドワッジ改	ペズン・ドワッジ
		リック・ドム	リック・ドムⅡ
	ビグロ	量产型Zガンダム	Zガンダム
		ZⅡ	プロトZガンダム
	ビグロマイヤー	高机动型ゲルググ	
	ヴァルヴァロ	ネモ	
アプサラス	アッザム	ザクⅡF型	ザクⅡJ型
α・アジール	ノイエジールⅡ	サイコドーガ	

イフリート	グフ	ドム	ドム・トローペン
	グフ重装型	トロピカルドム	ドワッジ
	グフ飞行型	ドワッジ改	ペズン・ドワッジ
		リック・ドム	リック・ドムⅡ
Wガンダム	ゴッドガンダム	RX－79(G)	Ez－8
		ガンダイバー	ガンダム
		ガンダムNT1	ガンダムNT1－FA
		ガンダムF90	ガンダムF91
		ガンダム・ピクシー	ガンダムMkⅡ
		ガンダムMkⅢ	スーパーガンダム
		G3ガンダム	GP01
		GP01－Fb	GP02
		GP02A	GP03－S
		Zガンダム	ZⅡ
		ZZガンダム	ZZガンダム－FA
		νガンダム	νガンダムHWS
		FAガンダム	FAガンダムMkⅡ
		FAガンダムMkⅢ	プロトタイプガンダム
		プロトタイプZガンダム	プロトタイプZZガンダム
		Vガンダム	V2アサルト
		Vダッシュ・ガンダム	V2ガンダム
		V2バスター	ヘビーガンダム
		量产型Zガンダム	量产型ZZガンダム
		量产型νガンダム	
宇宙用高机动试验型ザク	ザクⅡF型	ドム	ドム・トローペン
		トロピカルドム	ドワッジ
		ドワッジ改	ペズン・ドワッジ
		リック・ドム	リック・ドムⅡ
エルメス	ビグロマイヤー	ブラウ・ブロ	
ガーベラ・テトラ	ゲルググM	GP01	GP01－Fb
		GP02	GP02A
		GP03－S	
ガズアル	バウ	ガルバルディα	
ガズエル	バウ	ガルバルディβ	
ガブスレイ	ヴァルヴァロ	メタス	メタス改
	ビグロ	ハイザック	メタス
		メタス改	
	ビグロマイヤー	メタス	メタス改
	マラサイ	ゲルググM	Gディフェンサー
ガルスJ	グフ	ガザC	ガザC改
	グフ飞行型	ガザD	ガ・ゾウム
	グフ重装型	ガザC	ガザC改
		ガザD	ガ・ゾウム
		マサライ	
ガンイージ	ジェムズガン	リガズィ	
	ジャベリン	RX－79(G)	Ez－8
		ガンダイバー	ガンダム
		ガンダムNT－1	ガンダムF90
		ガンダムF91	ガンダム・ピクシー
		ガンダムMkⅡ	ガンダムMkⅢ
		G3ガンダム	GP01
		GP01－Fb	GP02
		GP02A	GP03－S
		Zガンダム	ZⅡ
		ZZガンダム	νガンダム
		ヘビーガンダム	リ・ガズィ
ガンキャノン	コア・ファイター	ゲルググキャノン	ザクキャノン
		ジムキャノン	ジムキャノンⅡ
ガンキャノンディテクター	メタス	ガンキャノン	ガンキャノン重装型
		ガンキャノンⅡ	Gキャノン
		Gキャノンマグナ	量产型ガンキャノン
	メタス改	ガンキャノンⅡ	
ガンダイバー	ガンダム	アクアジム	アッガイ
		MSM－02	ガッシャ
		カプール	グラブロ
		ゴッグ	ザクマリナー
		ザクマリン	ズゴック
		ズゴックE	ゾック
		ハイ・ゴッグ	プローバー
ガンダムX	Wゼロ・カスタム	RX－79(G)	Ez－8
		ガンダイバー	ガンダム
		ガンダムNT－1	ガンダムNT1－FA
		ガンダムF90	ガンダムF91
		ガンダムMkⅡ	ガンダムMkⅢ
		ガンダム・ピクシー	G3ガンダム
		GP01	GP01－Fb
		GP02	GP02A
		GP03－S	スーパーガンダム
		Zガンダム	ZⅡ

ガンダムX	Wゼロ・カスタム	ZZガンダム	ZZガンダム－FA
		νガンダム	νガンダムHWS
		FAガンダム	FAνガンダムMkⅡ
		FAガンダムMkⅢ	プロトタイプガンダム
		プロトタイプZガンダム	プロトタイプZZガンダム
		Vガンダム	Vダッシュ・ガンダム
		V2アサルト	V2ガンダム
		V2バスター	ヘビーガンダム
		量产型Zガンダム	量产型ZZガンダム
		量产型νガンダム	
	ZZガンダム	タイタニア	
ガンダムNT－1	ガンダム	サイコミュ高机动试验用ザク	
ガンダムF90	Gキャノン	カンダム	
ガンダムMkⅡ	ガンダム	ジム・クウエル	
ガンタンク	コア・ファイター	ザクタンク	61式战车
ガンタンクR44	マゼラ・アタック	ガンキャノンデティクター	
ギガン	ザクⅠ	RB－79K	ボール
		ボール改修型	
キケロガ	高机动型ザクⅡ	エルメス	
	ゲルググ	ジオング	パーフェクトジオング
キャトル	RB－79K	サイコガンダム	サイコガンダムMkⅡ
	ボール		
	ボール改修型		
	ギガン	ザメル	
ギャプラン	アッシマー	メッサーラ	
	ハイザック	ザクレロ	
ギラ・ドーガサイコミュ試験用	ギラ・ドーガ	エルメス	キュベレイ
		キュベレイMkⅡ	キケロガ
		クイン・マンサ	ゲーマルク
		サイコガンダム	サイコガンダムMkⅡ
		サイコガンダムMkⅡ	サイコミュ高机动试验用ザク
		ジオング	タイタニア
		ドーベンウルフ	ノイエ・ジール
		ノイエ・ジールⅡ	ハンマ・ハンマ
		パーフェクトジオング	ブラウ・ブロ
		プロトタイプサイコガンダム	量产型サイコガンダム
		量产型キュベレイ	量产型ハンマ・ハンマ
クイン・マンサ	サイコガンダムMkⅡ	キュベレイ	キュベレイMkⅡ
	パーフェクトジオング		
グラブロ	ビグロマイヤー	アクアジム	アッガイ
		MSM－02	ガッシャ
		カプール	ガンダイバー
		グラブロ	ゴッグ
		ザクマリナー	ザクマリン
		ズゴック	ズゴックE
		ゾック	ハイ・ゴッグ
		プローバー	
ゲーマルク	ガズアル	ガズエル	
	ザクⅢ改	キュベレイ	キュベレイMkⅡ
ゲゼ	ハンブラビ	ザクタンク	
ゲルググキャノン	ゲルググ	ガンキャノン	ガンキャノン重装型
	ゲルググJ	ガンキャノンⅡ	ガンキャノンディテクター
	ゲルググM	ザクキャノン	Gキャノン
	高机动型ゲルググ	Gキャノンマグナ	ジムキャノン
		ジムキャノンⅡ	量产型ガンキャノン
ゲルググJ	ゲルググ	ジムスナイパーカスタム	ジムスナイパーⅡ
		ハイザックカスタム	
ケンプファー	ゲルググ	ドム	ドム・トローペン
	ゲルググJ	トロピカルドム	ドワッジ
	ゲルググM	ドワッジ改	ペズン・ドワッジ
	ゲルググキャノン	リック・ドム	リック・ドムⅡ
	高机动型ゲルググ		
高机动型ゲルググ	ザグレロ	ガンダム	
ゴットガンダム	キャトル	V2アサルト	V2ガンダム
		V2バスター	
サイコドーガ	ノイエジールⅡ	ギラドーガ改	
サクキャノン	ザクⅡF型	ガンキャノン	ガンキャノン重装型
	ザクⅡJ型	ガンキャノンⅡ	ガンキャノンディテクター
		ゲルググキャノン	Gキャノン
		Gキャノンマグナ	ジムキャノン
		ジムキャノンⅡ	量产型ガンキャノン
ザク强行侦察型	ザクⅡF型	アイザック	ザクフリッパー
	ザクⅡJ型	ディッシュ连络机	プローバー
		ホバートラック	ルッグン
ザクⅢ	ザクⅡ改	ガルスJ	
ザクタンク	ザクⅡF型	ガンタンク	
	ザクⅡJ型	マゼラ・アタック	

ザクマリン	ザクⅡF型	アクアジム	アッガイ
	ザクⅡJ型	MSM-02	カプール
	ザクⅡ改型	ガッシャ	ガンダイバー
		グラブロ	ゴッグ
		ザクマリン	ザクマリナー
		ズゴック	ズゴックE
		ゾック	ハイ・ゴッグ
		ブローバー	
ザクレロ	ガンダム	ゲルググ	
ザニー	ザクF型	RB-79K	ボール
		ボール改修型	
ザメル	ガンタンク	グフ重装型	
	ギガン	ザクキャノン	
ジエガン	マラサイ	RX-79(G)	ガンダイバー
	ガルバルディβ	ガンダム	ガンダムNT1
		ガンダムNT1-FA	ガンダム・ピクシー
		ガンダムMkⅡ	G3ガンダム
		GP01	GP01-Fb
		GP02	GP02A
		GP03-S	FAガンダム
		ヘビーガンダム	
	ジムカスタム	ガンダム	
ジェムズガン	ジエガンA	Gキャノンマグナ	
	スタークジェガン	ヘビーガンダム	
ジオング	グフ重装型	キュベレイ	
ジムキャノン	ジム	RB-79K	ガンキャノン
		ガンキャノン重装型	ガンキャノンⅡ
		ガンキャノンディテクター	Gキャノン
		Gキャノンマグナ	ボール
		ボール改修型	量产型ガンキャノン
ジムキャノンⅡ	ジムⅡ	ガンキャノン	ガンキャノン重装型
		ガンキャノンⅡ	ガンキャノンディテクター
		Gキャノン	Gキャノンマグナム
		量产型ガンキャノン	
ジムスナイパーカスタム	ジム	ゲルググJ	ハイザックカスタム
シャイニングガンダム	サイコガンダムMkⅢ	Vガンダム	Vガンダムヘキサ
		Vダッシュガンダム	V2アサルト
		V2ガンダム	V2バスター
	Wガンダム	アッガイ	
ジャベリン	ジエガンB	リ・ガズィ	
ジャムルフィン	ビグザム	ガザC	ガザC改
		ガザD	ガ・ゾウム
		メタス	メガライダー
スーパーガンダム	ガンダムMkⅡ	Gディフェンサー	
Zザク	Zガンダム	高机动型ザクⅡ	ザクマインレイアー
		ザクⅡF型	ザクⅡ改
		ザクⅡJ型	ザクⅡJ型(デザートカラー)
ゾゴック	ガルスJ	ズゴック	
ディジェ	リックディアス	ゲルググ	
ドーベンウルフ	キュベレイMkⅡ	ガルスJ	
ドライセン	ガザC	ドム	ドム・トローペン
	ガザC改	トロピカルドム	ドワッジ
	ガザD	ドワッジ改	ペズン・ドワッジ
	ガ・ゾウム	リック・ドム	リック・ドムⅡ
	バウ		
ドラッツェ	ガトル	ザクⅡF型	
νガンダム	サザビー	リ・ガズィ	リ・ガズィ・カスタム
ネモ	ハイザック	リックディアス	
ノイエ・ジール	パーフェクトジオング	ヴァルヴァロ	
	ブラウ・ブロ	ビグザム	
パーフェクトジオング	ジオング	宇宙用高机动试验型ザク	ドム
		ドム・トローペン	トロピカルドム
		ドワッジ	ドワッジ改
		ペズン・ドワッジ	リック・ドム
		リック・ドムⅡ	
バイアラン	ハイザック	グフ飞行型	
	パワードジム	ガブスレイ	
ハイザック	ジム・クウエル	ザクⅡF型	ザクⅡ改
		ザクⅡJ型	
ハイザックカスタム	ハイザック	ゲルググJ	ジムスナイパーカスタム
		ジムスナイパーⅡ	
バウ	ガザC	Zガンダム	ZⅡ
	ガザC改	プロトZガンダム	量产型Zガンダム
	ガザD		
	ガ・ゾウム		
バウンド・ドッグ	アッシマー	サイコガンダム	サイコガンダムMkⅡ
パラス・アテネ	ザメル	ズサカスタム	
ハロ	RB-79K	Wゼロ・カスタム	ガンダムDX
	ボール改修型	ゴッドガンダム	
	ボール		

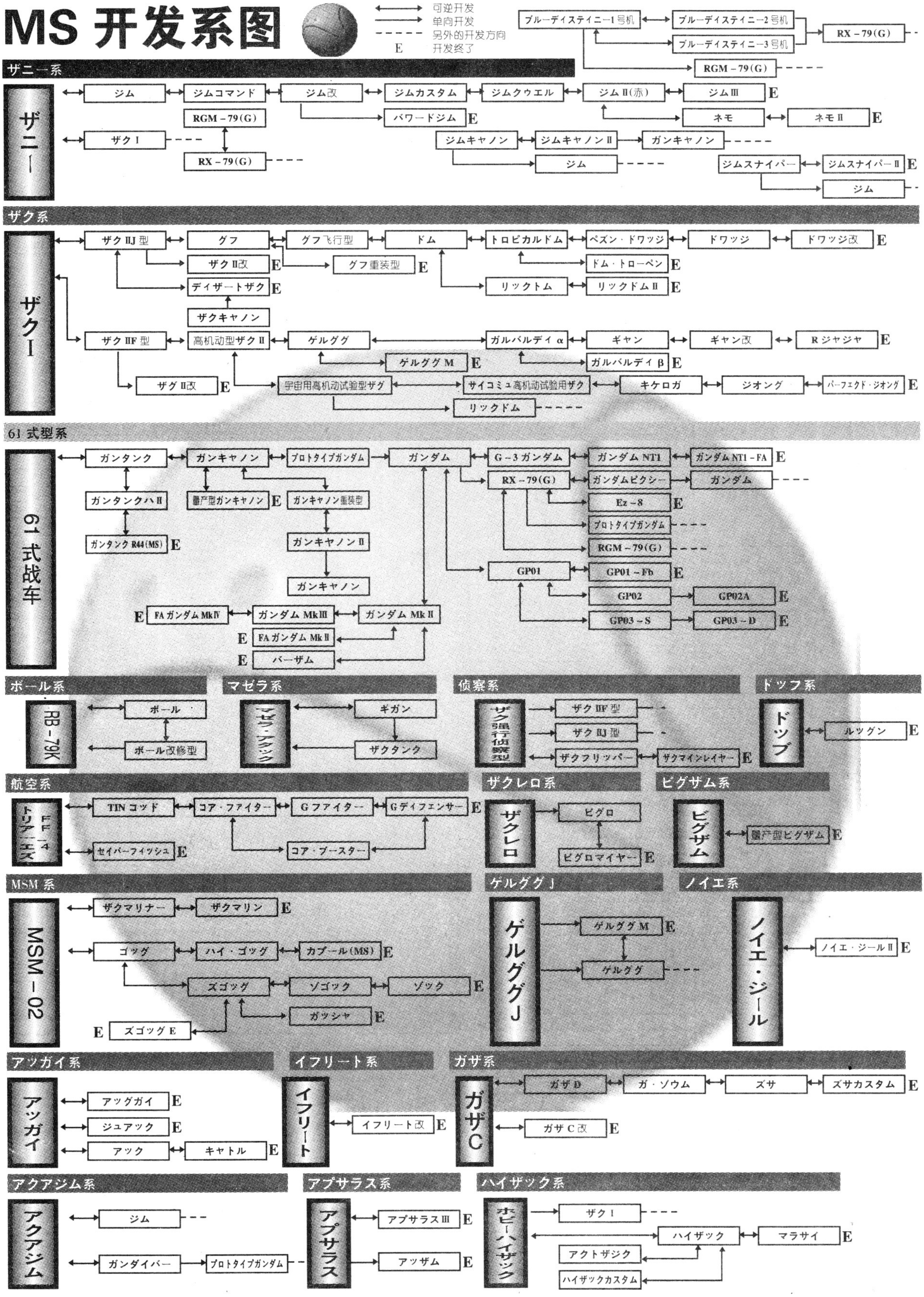
ハンブラビ	グフ飞行型	アッシマー	
	ハイザック	バーザム	
ハンマ・ハンマ	ジオング	ガザC	ガザC改
		ガザD	ガ・ゾウム
ビグロ	ザクレロ	高机动型ゲルググ	
ビグロマイヤー	ザクマインレイヤー	ビグロ	
百式	メガライダー	ガンダムMkⅡ	ガンダムMkⅢ
フライマンタ	セイバーフィッシュ	ガトル	
ブラウ・ブロ	ザクレロ	キケロガ	サイミュ高机动试验用ザク
		ジオング	パーフェクトジオング
ブルーディスティニー1号机	RGM-79(G)	イフリート改	
ブルーディスティニー2号机	RX-79(G)	ブルーディスティニー1号机	ブルーディスティニー3号机
ブルーディスティニー3号机	RX-79(G)	イフリート改	
FAガンダム	ガンダム	ガンダムNT1-FA	ZZガンダム-FA
		νガンダムHWS	FAガンダムMkⅡ
		FAガンダムMkⅢ	
プロトタイプガンダム	ジム	コアファイター	
プロトタイプサイコガンダム	ジオング	RX-79(G)	Ez-8
	パーフェクトジオング	ガンダイバー	ガンダム
		ガンダムNT-1	ガンダムNT1-FA
		ガンダムF90	ガンダムF91
		ガンダム・ピクシー	ガンダムMkⅡ
		ガンダムMkⅢ	G3ガンダム
		GP01	GP01-Fb
		GP02	GP02A
		GP03-S	スーパーガンダム
		Zガンダム	ZⅡ
		ZZガンダム	ZZガンダム-FA
		νガンダム	νガンダムHWS
		FAガンダム	FAガンダムMkⅡ
		FAガンダムMkⅢ	プロトタイプガンダム
		プロトタイプZガンダム	プロトタイプZZガンダム
		Vガンダム	Vダッシュ・ガンダム
		V2ガンダム	V2アサルト
		V2バスター	ヘビーガンダム
		量产型Zガンダム	量产型ZZガンダム
		量产型νガンダム	
プロトタイプZガンダム	ガンダムMkⅡ	シュツルム・ディアス	ネモ
		リックディアス	リックディアスⅡ
プロトタイプZZガンダム	Zガンダム	ネモ	
プロトタイプZZガンダム	Zガンダム	バウ	メガライダー
	サイコガンダム	Zガンダム	ZⅡ
	サイコガンダムMkⅡ	プロトZガンダム	量产型Zガンダム
プロトタイプリックディアス	ガンダム	ドム・トローペン	トロピカルドム
		ドワッジ	ドワッジ改
		ペズン・ドワッジ	リック・ドムⅡ
ヘビーガンダム	ガンダム	RB-79K	ガンキャノン
		ガンキャノン重装型	ガンキャノンⅡ
		ガンキャノンディテクター	Gキャノンマグナ
		ボール	ボール改修型
		量产型ガンキャノン	
ホバートラック	61式战车	アイザック	ザク强行侦察型
		ザクフリッパー	ディッシュ连络机
		ブローバー	ルッグン
ポリノークサマーン	ザク强行侦察型	バイアラン	
マゼラアタック	61式战车	ザクⅠ	
メガライダー	メタス改	Gディフェンサー	
メッサーラ	ビグロマイヤー	ギャプラン	
リゲルグ	高机动型ゲルググ	ギュベレイ	キュベレイMkⅡ
量产型キュベレイ	エルメス	ガザC	ガザC改
		ガザD	ガゾウム.
量产型ビグザム	アプサラスⅢ	ビグロ	

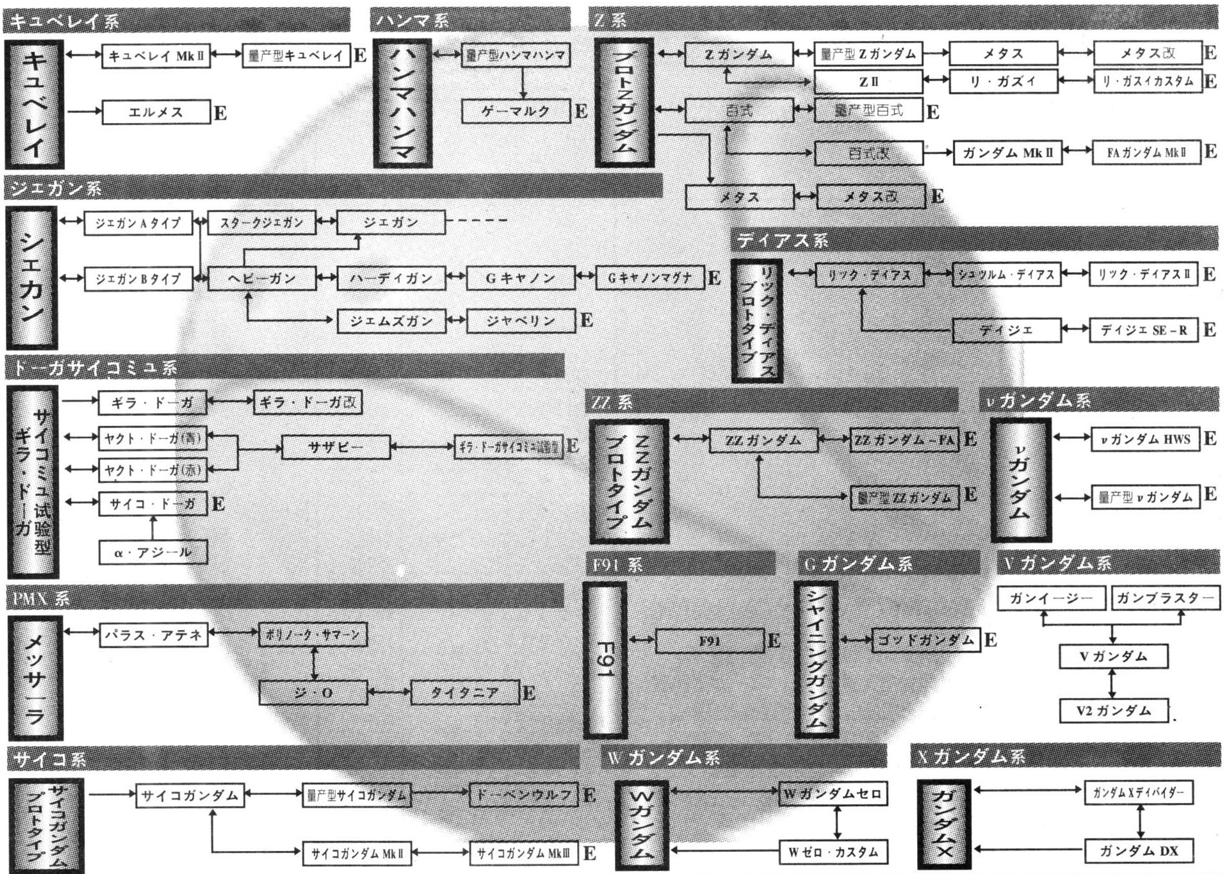
在本游戏的登场角色中分为ノーマル(普通)、NT(NEW TYPE)以及强化人间三种,在角色能力表中NTL表示NEW TYPE等级,PA表示角色的攻击力,PD表示角色的防御力。角色的军衔等级共有伍长、军曹、曹长、少尉、中尉、大尉、少佐、中佐、大佐9个等级。

NT・强化人间等级及攻击修正表

NTL	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
伤害补正	0%	+10%	+20%	+30%	+40%	+50%	+60%	+70%	+80%	+90%
命中及回避补正	0%	5%	10%	15%	20%	25%	30%	35%	40%	45%

MS 开发系图

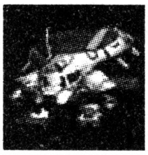

可逆开发
单向开发
另外的开发方向
E 开发终了
ブルーディスティニー1号机
ブルーディスティニー2号机
ブルーディスティニー3号机
RX－79(G)
RGM－79(G)
ザニー系
ザニー
ジム
ジムコマンド
ジム改
ジムカスタム
ジムクウエル
ジムⅡ(赤)
ジムⅢ
パワードジム
ネモ
ネモⅡ
RGM－79(G)
ザクⅠ
RX－79(G)
ジムキャノン
ジムキャノンⅡ
ガンキャノン
ジム
ジムスナイパー
ジムスナイパーⅡ
ジム
ザク系
ザクⅠ
ザクⅡJ型
グフ
グフ飞行型
ドム
トロピカルドム
ペズン・ドワッジ
ドワッジ
ドワッジ改
ザクⅡ改
グフ重装型
ドム・トローペン
ディザートザク
リックドム
リックドムⅡ
ザクキャノン
ザクⅡF型
高机动型ザクⅡ
ゲルググ
ガルバルディα
ギャン
ギャン改
Rジャジャ
ゲルググM
ガルバルディβ
ザクⅡ改
宇宙用高机动试验型ザク
サイコミュ高机动试验用ザク
キケロガ
ジオング
パーフェクト・ジオング
リックドム
61式型系
61式战车
ガンタンク
ガンキャノン
プロトタイプガンダム
ガンダム
G－3ガンダム
ガンダムNT1
ガンダムNT1－FA
RX－79(G)
ガンダムピクシー
ガンダム
ガンタンクハⅡ
量产型ガンキャノン
ガンキャノン重装型
Ez－8
プロトタイプガンダム
ガンタンクR44(MS)
ガンキャノンⅡ
RGM－79(G)
GP01
GP01－Fb
ガンキャノン
GP02
GP02A
GP03－S
GP03－D
FAガンダムMkⅣ
ガンダムMkⅢ
ガンダムMkⅡ
FAガンダムMkⅡ
バーザム
ボール系
RB－79K
ボール
ボール改修型
マゼラ系
マゼラ・アタック
ギガン
ザクタンク
侦察系
ザク强行侦察型
ザクⅡF型
ザクⅡJ型
ザクフリッパー
ザクマインレイヤー
ドップ系
ドップ
ルッグン
航空系
FF－4トリアーエズ
TINコッド
コア・ファイター
Gファイター
Gディフェンサー
セイバーフィッシュ
コア・ブースター
ザクレロ系
ザクレロ
ビグロ
ビグロマイヤー
ビグザム系
ビグザム
量产型ビグザム
MSM系
MSM－02
ザクマリナー
ザクマリン
ゴッグ
ハイ・ゴッグ
カプール(MS)
ズゴッグ
ゾゴック
ゾック
ガッシャ
ズゴッグE
ゲルググJ
ゲルググM
ゲルググ
ノイエ系
ノイエ・ジール
ノイエ・ジールⅡ
アッガイ系
アッガイ
アッグガイ
ジュアック
アック
キャトル
イフリート系
イフリート
イフリート改
ガザ系
ガザC
ガザD
ガ・ゾウム
ズサ
ズサカスタム
ガザC改
アクアジム系
アクアジム
ジム
ガンダイバー
プロトタイプガンダム
アプサラス系
アプサラス
アプサラスⅢ
アッザム
ハイザック系
ホビーハイザック
ザクⅠ
ハイザック
マラサイ
アクトザク
ハイザックカスタム
E



话数	名称	登场作品	发生 QUEST DEMO 条件
第 1 话	许されざる暴拳	MSV	黑色三连星攻击レビル搭乘的母舰时
第 2 话	ガンダム大地に立つ	机动战士ガンダム	无 QUEST DEMO
第 3 话	大气圏突入	机动战士ガンダム	无 QUEST DEMO
第 4 话	ガルマ死す	机动战士ガンダム	ガルマ座机被白色要塞攻击时
第 5 话	激斗は憎しみ深く	机动战士ガンダム	无 QUEST DEMO
第 6 话	追击トリプルドム	机动战士ガンダム	以アムロ搭乘的高达为中心的 13 格内如有マチルダ搭乘的ミデア时攻击黑色三连星
第 7 话	密林のガンダム	机动战士ガンダム第 08MS 小队	无 QUEST DEMO
第 8 话	オデッサの激战	机动战士ガンダム	无 QUEST DEMO
第 9 话	战栗のブルー	机动战士ガンダム外传	イフリート改 HP30% 以下时ユウ与ニムバス发生战斗
第 10 话	复活のシャア	机动战士ガンダム	アムロ搭乘的高达与ゴック发生战斗时
第 11 话	ジャブローに散る	机动战士ガンダム	ジム与シャア发生战斗时
第 12 话	强行突破作战	机动战士ガンダム	无 QUEST DEMO
第 13 话	ソロモン攻略	机动战士ガンダム	以アムロ搭乘的高达为中心的 13 格内如有スレッガ时与ドズル战斗
第 14 话	テキサスの攻防	机动战士ガンダム	无 QUEST DEMO
第 15 话	ポケットの中の战争	机动战士ガンダム 0080 ポケットの中の战争	???
第 16 话	光る宇宙	机动战士ガンダム	以アムロ搭乘的高达为中心的 13 格内如有セイラ机与シャア机与ララア发生战斗时
第 17 话	宇宙要塞ア・バオア・クー	机动战士ガンダム	シャア搭乘座机被击坠后，アムロ在与シャア搭乘的新座机战斗时
第 18 话	ガンダム强夺	机动战士ガンダム 0083 スターダストメモリー	无 QUEST DEMO
第 19 话	热砂の攻防战	机动战士ガンダム 0083 スターダストメモリー	无 QUEST DEMO
第 20 话	策谋の宇宙	机动战士ガンダム 0083 スターダストメモリー	无 QUEST DEMO
第 21 话	ソロモンの恶梦	机动战士ガンダム 0083 スターダストメモリー	无 QUEST DEMO
第 22 话	驱け抜ける岚	机动战士ガンダム 0083 スターダストメモリー	无 QUEST DEMO
第 23 话	黑いガンダム	机动战士 Zガンダム	无 QUEST DEMO
第 24 话	再会	机动战士 Zガンダム	无 QUEST DEMO
第 25 话	ジャブローの风	机动战士 Zガンダム	两合回以后自军行动开始时クワトロ生存的场合カミーユ与ジェリド在洞窟内发生战斗
第 26 话	アムロ再び	机动战士 Zガンダム	无 QUEST DEMO
第 27 话	シャトル发信	机动战士 Zガンダム	无 QUEST DEMO
第 28 话	ホンコン・シティ	机动战士 Zガンダム	无 QUEST DEMO
第 29 话	Zの鼓动	机动战士 Zガンダム	无 QUEST DEMO
第 30 话	コロニーが落ちる日	机动战士 Zガンダム	无 QUEST DEMO
第 31 话	キリマンジャロの岚	机动战士 Zガンダム	无 QUEST DEMO
第 32 话	ダカールの日	机动战士 Zガンダム	无 QUEST DEMO
第 33 话	グリプス始动	机动战士 Zガンダム	无 QUEST DEMO
第 34 话	宇宙をかける	机动战士 Zガンダム	シロッコ的座机 HP 在 40% 以下时カミーユ与之战斗
第 35 话	エンドラの骑士	机动战士 ZZガンダム	无 QUEST DEMO
第 36 话	始动!ダブル・ゼータ	机动战士 ZZガンダム	无 QUEST DEMO
第 37 话	ダカールの灯火	机动战士 ZZガンダム	无 QUEST DEMO
第 38 话	落ちてきた空	机动战士 ZZガンダム	无 QUEST DEMO
第 39 话	战士再び	机动战士 ZZガンダム	ハマーン的座机 HP 在 40% 以下时ジュドー与之战斗
第 40 话	シャアの逆袭	机动战士 ZZガンダム 逆袭のシャア	无 QUEST DEMO
第 41 话	メビウスの轮から	机动战士 ZZガンダム 逆袭のシャア	无 QUEST DEMO
第 42 话	忌まわしき记忆と共に	机动战士 ZZガンダム 逆袭のシャア	アムロ与シャア初次战斗时

アイザック RMS－119 — 机动战士ガンダムZZ

地型适应 宇A 空－ 陆C 海－



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
7420	40	16	14	4	5000	100	40
特殊能力				EWAC /SFS			

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
ザグパシンガン改	－	19	2～4	110	8	0

❶ 机体名 ： 机体的名称及编号
❷ 登场作品名 ： 该机体的登场作品
❸ HP ： 机体的耐久力
❹ EN ： 最大 EN 量
❺ UA ： 机体的攻击力
❻ UD ： 机体的防御力
❼ 移动力 ： 一回移动的距离
❽ COST ： 机体制造所需金钱
❾ EXP ： LEVEL UP 所需经验值
❿ 击坠 POINT ： 击倒后所得到的经验值
⓫ 特殊能力 ： 机体所持的特殊能力
⓬ 地型对应 ： 各种地型的适应力
⓭ 武器名 ： 武器的名称
⓮ 类 ： 武器的类型
⓯ 攻 ： 武器的攻击力
⓰ 射 ： 武器的攻击范围
⓱ 命 ： 武器的命中率，数值越高命中率也就越高
⓲ EN ： 武器的使用时所消耗的 EN 量
⓳ MP ： 使用念动制导兵器所消耗的 MP 量

武器类型及种类

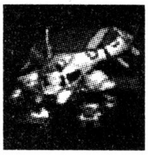
B1 光线兵器 1：与实弹兵器比虽消费 EN 但却有很高的攻击效率。
B2 光线兵器 2：靠某种磁力加速发射的兵器，可用 Iフィールド防御。
MA MAP 兵器：属于范围攻击，不会遭到反击，但也不会得到经验值。
EX MAP 间兵器：可以在两个不同的区域内进行跨版面攻击，上空→宇宙除外。
P 念动制导兵器：NEW TYPE 以及强化人专用攻击武器
Q 准念动制导兵器：NEW TYPE 以外的普通人可以使用，但精神力消费会倍增。
EN 能量攻击兵器：消费 EN 的能量攻击武器。

全体 MS 性能数据总览

名称	CAPITAL	效果
飞行可能	－	大气圈内飞行可能
シールド防御	－	盾防御伤害 1/2 减轻
コア·ブロック·システム(C·B·S)	－	非常脱出用系统
变形可能	－	持有变形机能
H·P·S	－	母舰收纳后武器换装
EWAC 机能	－	以持此机能的机体为中心会增加六格指挥范围
补给机能	－	补给机体一定量的 EN
ビーム搅乱幕	－	光线兵器威力低下
ミノフスキー粒子散布	－	武器命中率下降
修理机能	－	回复机体一定量的 HP
大气圈突入可能	－	可从宇宙降落到地上
脱出机能	－	特殊机能所持的脱出装置
SFS 搭乘可能(SFS)	－	附助飞行推进器
ブースター	1000	移动力 +2
メガブースター	5000	移动力 +4
マグネットコーティング(MC)	5000	敌命中率下降 15%
サイコフレーム(PF)	15000	敌命中率下降 30%
ガンダリウム α	1000	装甲防御力 +5
ガンダリウム β	8000	装甲防御力 +10
ガンダリウム γ	15000	装甲防御力 +15
耐ビームコーティング	10000	光线 1 伤害半减，光线 2 通常
Iフォールド	20000	光线 1 无效，光线 2 伤害半减
オーバーロードチップ	5000	攻击力 +5，EN 消费 1.5 倍
EXAM システム	15000	攻击力 +10，EN 消费 2 倍
バイオコンピューター(BC)	10000	MP 消费量 1/2
バリュートシステム	2000	大气突入装置，会被消费掉，机体需有地上适应性
ダミー机能	3000	伪目标放出

ア アイザック RMS－119 — 机动战士ガンダムZZ

地型适应 宇A 空－ 陆C 海－

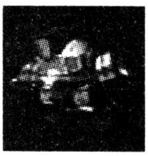


HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
7420	40	16	14	4	5000	100	40
特殊能力				EWAC /SFS			

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
ザグパシンガン改	－	19	2～4	110	8	0

アクアジム RAG－79 — M－MSV

地型适应 宇－ 空－ 陆C 海A



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
6860	45	14	14	7	4300	70	35
特殊能力				SFS			

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
ビームピック	－	37	1	125	8	0
ミサイルランチャーガン×6	－	9	2～3	45	12	0
対舰大型鱼雷(水中)	－	55	4～5	80	20	0

アクトザク MS－11 — MS－X

地型适应 宇B 空－ 陆B 海D

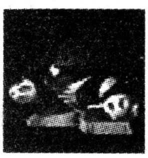


HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
7140	60	19	19	4	8950	100	60
特殊能力				MC /SFS			

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
ヒートホーク	－	30		120	8	0
ビームマシンガン	B1	28	2～4	110	11	0
240mm バズーカ	－	40	4～5	80	15	0

アッガイ MSM－04 — 机动战士ガンダム

地型适应 宇－ 空－ 陆C 海B



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
7000	40	10	11	4	3300	50	30
特殊能力				SFS			

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
フレキシブルアームクロー	－	40	1	15	110	0
105mm バルカン炮	－	10	1～2	130	5	－
ビームカノン	B1	27	3～4	100	15	0
ロケット炮×6	－	6	3～5	45	15	0

アッグ EMS－05 — MSV

地型适应 宇－ 空－ 陆A 海－

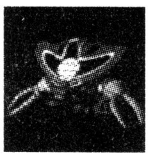


HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
5880	45	9	10	3	2200	50	30
特殊能力				SFS			

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
大型ドリル	－	80	1	110	20	0
ビーム炮	B1	26	3～4	100	15	0

アッグガイ MSM－04N — MSV

地型适应 宇－ 空－ 陆B 海C



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
7140	40	14	14	4	4500	50	50
特殊能力				SFS			

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
ヒートロッド	－	35	1～3	120	11	0

アッザム MAX－08 — 机动战士ガンダム

地型适应 宇－ 空A 陆－ 海－



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
11200	90	20	22	7	14100	120	110
特殊能力				飞行			

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
连装メガ粒子炮×2	B2	28	3～4	60	25	0
アッザムリーダー(注)	EN	2000	4	－	18	0

アッシマー(MS形态)NRX－044 — 机动战士Zガンダム

地型适应 宇－ 空－ 陆A 海－



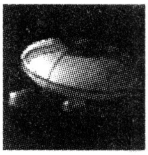
HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
10080	65	22	24	5	9250	200	80
特殊能力				变形 /SFS			

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
60mm バルカン炮	－	8	1～2	130	6	0
大型ビームライフル	B1	30	3～5	100	13	0

ア アッシマー(MA形态)NRX-044

机动战士Zガンダム

地型适应 宇- 空A 陆- 海-



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
10080	65	22	24	7	9250	200	80

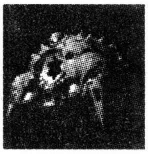
特殊能力: 变形/飞行

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
大型ビームライフル	B1	30	3~5	100	13	0

アプサラス

机动战士ガンダム/第08MS小队

地型适应 宇- 空A 陆- 海-



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
12600	120	21	22	7	10850	150	100

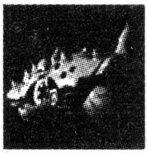
特殊能力: 飞行

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
大形メガ粒子炮	B2	45	3~5	80	40	0

アプサラスⅢ

机动战士ガンダム/第08MS小队

地型适应 宇A 空A 陆- 海-



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
15400	200	26	27	8	27700	150	100

特殊能力: 大气圈突入/飞行

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
大形メガ粒子炮	B2	45	3~5	80	40	0

RX-79(G)

机动战士ガンダム/第08MS小队

地型适应 宇- 空- 陆A 海C



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
7560	60	21	21	5	8750	100	80

特殊能力: シールド防御/SFS

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
ビームサーベル	-	36	1	125	10	0
100mmマシンガン	-	20	2~4	110	12	0
ミサイルランチャー×3	-	24	3~5	55	25	0
180mmキャノン	-	48	5~6	48	20	0

RGM-79(G)

机动战士ガンダム/第08MS小队

地型适应 宇- 空- 陆A 海C



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
7280	50	17	18	5	7000	70	45

特殊能力: シールド防御/SFS

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
ビームサーベル	-	36	1	125	10	0
100mmマシンガン	-	20	2~4	110	10	0
ミサイルランチャー×3	-	24	3~5	25	20	0
バズーカ炮	-	45	4~5	100	20	0

R・ジャジャ AMX-104

机动战士ガンダムZZ

地型适应 宇B 空- 陆B 海D



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
11060	70	25	25	5	15200	200	80

特殊能力: SFS

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
ビームサーベル	-	38	1	125	14	0
连装ミサイルランチャー×3	-	18	2~4	55	15	0
铳剑付きビームライフル	B1	30	3~4	100	20	0

α・アジール NZ-333

机动战士ガンダム 逆袭のシャア

地型适应 宇A 空- 陆- 海-



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
24000	230	42	42	8	42050	600	200

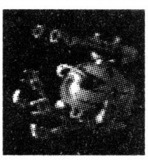
特殊能力: フィールド

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
バルカン炮	-	8	1~2	120	20	0
有线式メガアーム炮×4	Q	10	3~4	100	40	25
メガビーム炮	B2	70	4~5	80	75	0
ファンネル	P	40	2~8	100	35	30

RB-79K

机动战士ガンダム/第08MS小队

地型适应 宇A 空- 陆- 海-



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
6300	35	12	12	3	3000	35	35

特殊能力: -

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
ウインチ・ギミック	-	30	1~2	120	7	0
180mmキャノン×2	-	33	4~6	65	11	0

イ Ez-8

机动战士ガンダム/第08MS小队

地型适应 宇- 空- 陆A 海C



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
8400	60	21	21	5	9700	150	90

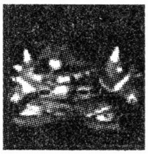
特殊能力: シールド防御/SFS

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
ビームサーベル	-	36	1	125	10	0
60mmバルカン炮	-	8	1~2	130	8	0
ビームライフル	B1	27	3~4	100	12	0
180mmキャノン	-	48	5~6	75	20	0

イフリート MS-08TX

机动战士ガンダム CROSS DIMENSION 0079

地型适应 宇- 空- 陆A 海C



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
7420	50	17	17	5	6300	120	50

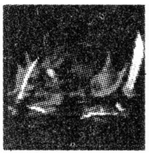
特殊能力: SFS

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
ヒートサーベル	-	31	1	120	10	0
ショットガン	-	35	2~4	110	15	0

イフリート改 MS-08TX

机动战士ガンダム CROSS DIMENSION 0079

地型适应 宇- 空- 陆A 海C



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
8400	80	28	19	5	9700	200	100

特殊能力: EXAM机能/SFS

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
ヒートサーベル	-	33	1	120	20	0
グレネードランチャー	-	30	2~3	60	50	0
连装ミサイル・ボッド×6	-	9	2~4	45	30	0

ウ ヴァル・ヴァロ MA-06

机动战士ガンダム 0083 STARDUST MEMORY

地型适应 宇A 空- 陆- 海-



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
11760	100	24	23	7	27300	250	80

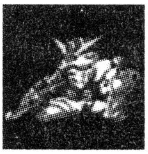
特殊能力: -

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
110mmバルカン炮	-	12	1~2	130	15	0
ミサイル・ポット×4	-	15	2~4	50	20	0
大型メガ粒子炮	B2	45	3~5	80	40	0
プラズマリーダー	EN	4000	5	-	27	0

Wガンダム(MS形态)XXXG-01W

机动战士ガンダムW

地型适应 宇B 空- 陆A 海B



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
15120	210	42	42	6	71150	800	450

特殊能力: 变形/シールド防御/SFS

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
ビームサーベル	EX	40	1	125	35	0
60mmバルカン炮	-	8	1~2	130	20	0
バスターライフル	B2	50	3~5	80	70	0
自爆	MA	99999	1	-	1	0

Wガンダム(バード形态)XXXG-01W

机动战士ガンダムW

地型适应 宇A 空A 陆- 海-



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
15120	210	42	42	8	71150	800	450

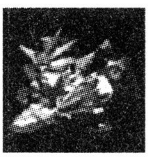
特殊能力: 变形/飞行/大气圈突入

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
バスターライフル	B2	50	3~5	80	70	0

Wガンダムゼロ(MS形态)XXXG-00W0

机动战士ガンダムW

地型适应 宇A 空- 陆A 海B



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
16800	250	42	42	6	71150	800	450

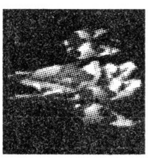
特殊能力: 变形/シールド防御/SFS

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
ビームサーベル	EX	40	1	125	45	0
マシンキャノン	-	4	1~2	120	25	0
バスターライフル	B2	50	3~5	80	70	0
ツインバスターライフル	MA	22400	1	-	220	0

Wガンダムゼロ(バード形态)XXXG-00W0

机动战士ガンダムW

地型适应 宇A 空A 陆- 海-



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
16800	250	46	46	8	92750	900	500

特殊能力: 变形/飞行/大气圈入

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
ツインバスターライフル	MA	22400	12	-	100	0

ウ

Wゼロ・カスタム XXXG-00W0

GANDAM-W /ENDLESS WALTZ

地型适应 宇A 空- 陆A 海A



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
17000	300	47	47	7	95750	990	500

特殊能力：大气圈突入/SFS

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
ビームサーベル	EX	39	1	125	50	0
マシンキャノン	-	4	1~2	110	25	0
バスターライフル	B2	50	3~5	80	70	0
ツインバスターライフル	MA	14000	12	-	250	0

宇宙用高机动试验型ザク MS-06

机动战士ガンダム/第08MS小队

地型适应 宇A 空- 陆- 海-



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
7000	40	15	15	6	4200	100	10

特殊能力：SFS

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
ヒートホーク	-	30	1	120	8	0
120mmマシンガン	-	24	2~4	110	8	0

エ

MSM-02

M-SMV

地型适应 宇A 空- 陆C 海-



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
7000	50	14	14	5	4400	35	40

特殊能力：SFS

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
バルカンポット	-	8	1~2	130	7	0
ミサイルランチャー×6	-	9	3~4	45	12	0
对舰对空ミサイルランチャー×4	EN	22	4~5	50	14	0

エルメス MAN-08

机动战士ガンダム

地型适应 宇A 空- 陆- 海-



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
11620	80	21	21	5	13000	250	110

特殊能力：-

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
メガ粒子炮×2	B2	28	4~5	60	25	0
ビット	P	32	2~8	100	20	30

カ

ガザC(MS形态)AMX-003

机动战士Zガンダム

地型适应 宇C 空- 陆C 海-



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
7560	50	19	16	6	5300	150	55

特殊能力：变形/SFS

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
ビームサーベル	-	35	1	125	10	0
ナックルバスター	B1	26	2~3	100	10	0

ガザC(MA形态)AMX-001

机动战士ガZンダム

地型适应 宇C 空D 陆- 海-



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
7560	50	19	16	6	5300	150	55

特殊能力：变形/飞行

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
ナックルバスター	B1	26	2~3	100	10	0
ビームガン×2	B1	17	3~4	70	15	0

ガザC改(MS形态)AMX-003S

DF

地型适应 宇C 空- 陆C 海-



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
7650	55	22	16	4	6550	150	65

特殊能力：变形/SFS

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
ビームサーベル	-	35	1	125	10	0
ナックルバスター	B1	26	2~3	100	10	0

ガザC改(MA形态)AMX-003S

DF

地型适应 宇C 空- 陆C 海D



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
7650	55	22	16	4	6550	150	65

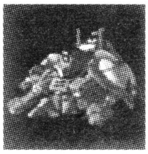
特殊能力：变形/飞行

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
ナックルバスター	B1	26	2~3	100	10	0
ビームガン×2	B1	17	3~4	70	15	0

ガザD(MS形态)AMX-006

机动战士ガンダムZZ

地型适应 宇C 空- 陆C 海D



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
7600	55	20	16	4	6150	200	55

特殊能力：变形/SFS

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
ビームサーベル	-	35	1	125	10	0
ナックルバスター	B1	26	2~3	100	10	0
连装ミサイルランチャー×6	-	9	3~4	45	15	0

ガザD(MA形态)AMX-006

机动战士ガンダムZZ

地型适应 宇C 空C 陆C 海-



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
7600	55	20	16	4	6150	200	55

特殊能力：变形/飞行

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
ナックルバスター	B1	26	2~3	100	10	0
连装ミサイルランチャー×6	-	9	3~4	45	15	0
ビーム炮×2	B1	19	3~4	70	20	0

ガズアル AMX-117R

机动战士ガンダムZZ

地型适应 宇B 空- 陆B 海D



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
11620	80	28	26	5	17250	200	80

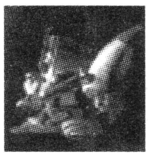
特殊能力：SFS

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
ヒートランス	-	35	1	120	10	0
ビームライフル	B1	30	3~4	100	17	0

ガズアル AMX-117L

机动战士ガンダムZZ

地型适应 宇B 空- 陆B 海D



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
11620	80	28	26	5	17250	200	80

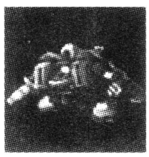
特殊能力：SFS

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
ヒートランス	-	35	1	120	10	0
ビームライフル	B1	30	3~4	100	17	0

ガ・ゾウム(MS形态)AMX-008

机动战士ガンダムZZ

地型适应 宇B 空- 陆C 海D



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
9520	60	21	17	4	9050	200	60

特殊能力：变形/SFS

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
ビームサーベル	-	35	1	125	10	0
ハイパーナックルバスター	B1	27	2~4	100	12	0
连装ミサイルランチャー×6	-	9	3~4	45	15	0

ガ・ゾウム(MA形态)AMX-008

机动战士ガンダムZZ

地型适应 宇B 空B 陆- 海-



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
9520	60	21	17	6	9050	200	60

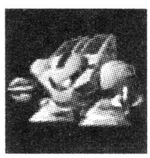
特殊能力：变形/飞行

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
ハイパーナックルバスター	B1	27	2~4	100	12	0
连装ミサイルランチャー×6	-	9	3~4	45	15	0

ガッシャ MS-13

MS-X

地型适应 宇- 空- 陆C 海B



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
7560	50	18	18	4	6100	80	60

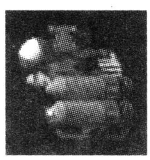
特殊能力：SFS

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
コンバットネイル	-	40	1	110	13	0
特殊ハンマーガン	-	45	3	90	15	0
连装ミサイルランチャー×4	-	15	2~4	50	11	0

ガトル宇宙战斗机

机动战士ガンダム

地型适应 宇A 空- 陆- 海-

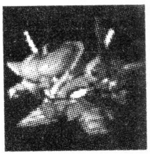


HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
6160	35	11	10	7	2600	35	25

特殊能力：-

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
バルカン炮	-	10	1~2	140	5	0
连装ミサイルランチャー×6	-	9	2~3	45	12	0
大型ミサイル×2	-	50	4~5	60	20	0

カ ガブスレイ(MS形态)RX－110
机动战士Zガンダム
地型适应　宇A　空C　陆－　海－



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
11060	70	25	22	5	10400	150	80

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
特殊能力: 变形/SFS						
ビームサーベル	–	38	1	125	14	0
80mmバルカン炮	–	9	1～2	130	10	0
フェーダイン・ライフル	B1	30	4～5	100	13	0

ガブスレイ(MA形态)RX－110
机动战士Zガンダム
地型适应　宇A　空－　陆C　海－



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
11060	70	25	22	7	10400	150	80

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
特殊能力: 变形/飞行						
クロー	–	40	1	110	15	0
连装ビーム炮×2	B1	21	4～5	60	18	0
フェーダイン・テイフル	B1	30	4～5	100	13	0

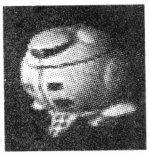
カプール(MS形态)AMX－109
机动战士ガンダムZZ
地型适应　宇－　空－　陆C　海A



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
10360	65	23	28	5	13200	100	70

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
特殊能力: 变形/SFS						
クロー	–	40	1	110	15	0
连装ミサイル×6	–	9	2～5	45	12	0

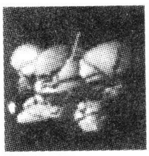
カプール(MA形态)AMX－109
机动战士ガンダムZZ
地型适应　宇A　空－　陆－　海A



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
10360	65	23	28	5	13200	100	70

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
特殊能力: 变形						
ビームアイ	B1	24	2～4	100	11	0

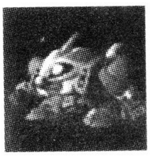
ガーベラ・テトラ AGX－04
机动战士ガンダム0083 STARDUST MEMORY
地型适应　宇B　空－　陆B　海D



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
11200	65	22	22	5	13550	250	90

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
特殊能力: SFS						
ビームサーベル	–	37	1	125	12	0
110mm机关炮	–	8	1～4	130	8	0
ビームマシンガン	B1	28	2～4	100	11	0

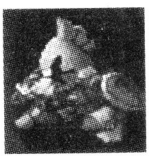
ガルスJ AMX－101
机动战士ガンダムZZ
地型适应　宇C　空－　陆B　海D



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
10360	65	23	23	5	11900	150	80

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
特殊能力: SFS						
アームパンチ	–	40	1	110	13	0
フィンガーランチャー	–	16	2～3	110	10	0
エネルギーガン	B1	26	3～4	100	15	0
ミサイル・ポッド×3	–	18	4～5	55	20	0

ガルバルディα MS－17
MSV
地型适应　宇B　空－　陆B　海D



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
8680	60	20	16	5	10250	100	70

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
特殊能力: シールド防御/SFS						
ビームソード	–	36	1	125	11	0
ビームライフル	B1	29	3～4	100	14	0

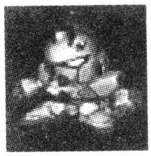
ガルバルディβ RMS－117
机动战士Zガンダム
地型适应　宇B　空－　陆C　海－



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
9100	60	22	19	5	9250	200	70

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
特殊能力: シールド防御/SFS						
ビームサーベル	–	38	1	125	14	0
シールドミサイル×2	–	21	3	80	20	0
ビームライフル	B1	29	3～4	100	14	0

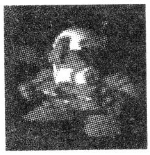
ガンイージ LM111E02
机动战士Vガンダム
地型适应　宇C　空－　陆B　海D



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
11200	70	25	25	5	15400	350	70

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
特殊能力: シールド防御/HPS/SFS						
ビームサーベル	–	38	1	125	14	0
60mmバルカン炮	–	8	1～2	130	8	0
マルチランチャー×2	–	21	2～4	60	25	0
ビームライフル	B1	29	3～4	100	14	0

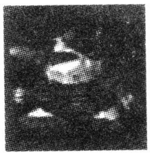
ガンキャノン RX－77
机动战士ガンダム
地型适应　宇B　空－　陆B　海－



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
7560	60	17	21	4	8600	70	50

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
特殊能力: C・B・S/SFS						
60mmバルカン炮	–	8	1～2	130	6	0
ビームライフル	B1	25	3～4	100	10	0
240mmキャノン炮×2	EX	28	4～5	70	25	0

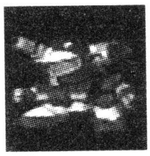
ガンキャノン重装型 RX－77－3
MSV
地型适应　宇B　空－　陆B　海－



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
7560	65	17	22	4	7350	70	50

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
特殊能力: SFS						
60mmバルカン炮	–	8	1～2	130	6	0
ファイアナッツ	–	30	2～3	60	15	0
ビームライフル	B1	25	3～4	100	10	0
ビームキャノン炮×2	EX	19	4～5	70	25	0

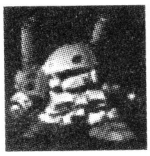
ガンキャノンII RX－77－4
MSV
地型适应　宇B　空－　陆B　海－



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
7700	65	18	22	4	7700	70	75

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
特殊能力: SFS						
60mmバルカン炮	–	8	1～2	130	6	0
ファイアナッツ	–	30	2～3	60	15	0
ビームライフル	B1	26	3～4	100	11	0
ビームキャノン炮	EX	29	4～5	100	20	0

ガンキャノン・ディテクター MSA－005K
Z－MSV
地型适应　宇－　空－　陆A　海D



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
10360	75	20	24	5	10250	20	70

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
特殊能力: SFS						
60mmバルカン炮	–	8	1～2	130	6	0
ダブルビームガン×2	B1	21	2～3	70	18	0
ビームキャノン×2	EX	25	5～6	60	22	0

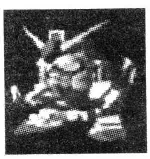
ガンダイバー RAG－79－G1
MSV
地型适应　宇－　空－　陆D　海A



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
7280	60	17	19	5	5750	100	55

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
特殊能力: SFS						
ビームピック	–	37	1	125	8	0
鱼雷×2(水中)	–	14	2～4	60	10	0
偏向ビームライフル	B1	30	3～4	100	12	0
炸裂式ハープンガン(水中)	–	48	3～5	110	25	0

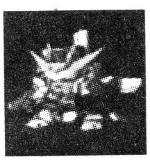
ガンダム RX－78－2
机动战士ガンダム
地型适应　宇B　空－　陆B　海B



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
8400	65	21	21	5	14900	120	80

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
特殊能力: C・B・S/大气圈突入/SFS						
ビームサーベル	–	37	1	125	12	0
60mmバルカン炮	–	8	1～2	60	6	0
ビームライフル	B1	28	3～4	100	12	0
ハイパーハンマー	–	50	5	110	24	0

ガンダムX GX－9900
机动战士ガンダムX
地型适应　宇B　空－　陆B　海B



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
14420	180	31	31	6	46500	700	300

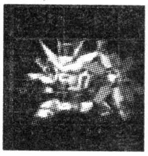
武器名	类	攻	射	命	EN	MP
特殊能力: シールド防御/SFS						
大型ビームソード	–	40	1	125	22	0
ブレストバルカン	–	4	1～2	120	15	0
シールドバスターライフル	B1	31	3～4	100	25	0
サテライトキャノン	MA	26600	12	–	100	0

カ

ガンダムXディバイダー GX-9900-D・V

机动战士ガンダムX

地型适应 宇B 空－ 陆B 海B



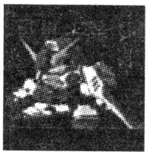
HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
14560	180	32	31	6	32800	800	300

特殊能力	シールド防御/SFS					
武器名	类	攻	射	命	EN	MP
ビームソード	－	40	1	125	27	0
ブレストバルカン	－	4	1～2	120	15	0
ビームマシンガン	B1	26	3～4	100	25	0
ディバイダー	B2	35	4～5	100	35	0

ガンダムNT1 RX-78-NT1

机动战士ガンダム0080 ポケットの中の战争

地型适应 宇B 空－ 陆B 海C



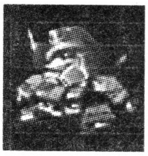
HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
10080	180	22	22	5	15300	150	110

特殊能力	シールド防御/MC/SFS					
武器名	类	攻	射	命	EN	MP
ビームサーベル	－	37	1	125	12	0
60mmバルカン炮	－	8	1～2	130	6	0
ビームライフル	B1	28	3～4	100	13	0
90mmガトリングガン	－	32	4～5	110	22	0

ガンダムNT1-FA FX-78-NT1-FA

机动战士ガンダム0080 ポケットの中の战争

地型适应 宇B 空－ 陆B 海－



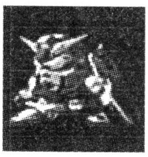
HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
10080	70	22	27	5	16650	150	50

特殊能力	MC/SFS					
武器名	类	攻	射	命	EN	MP
ビームサーベル	－	37	1	125	12	0
60mmバルカン炮	－	8	1～2	130	6	0
ビームライフル	B1	28	3～4	100	13	0

ガンダムF90 F90

机动战士ガンダムF90

地型适应 宇A 空－ 陆C 海－



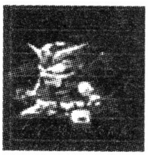
HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
13020	100	30	30	5	23650	350	110

特殊能力	HPS/シールド防御/SFS					
武器名	类	攻	射	命	EN	MP
ビームサーベル	－	39	1	125	15	0
60mmバルカン炮	－	8	1～2	130	10	0
ビームライフル	B1	31	3～4	100	22	0

ガンダムF90A F90A

机动战士ガンダムF90

地型适应 宇B 空－ 陆B 海D



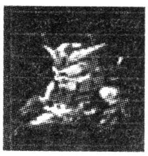
HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
13020	100	30	30	5	23650	350	110

特殊能力	HPS/SFS					
武器名	类	攻	射	命	EN	MP
ビームサーベル	－	39	1	125	15	0
60mmバルカン炮	－	8	1～2	130	10	0
マシンキャノン	－	20	2～4	110	17	0
メガビームバズーカ	B2	40	4～5	80	35	0

ガンダムF90S F90S

机动战士ガンダムF90

地型适应 宇B 空－ 陆B 海D



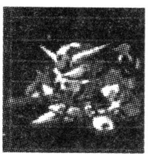
HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
13020	100	30	30	5	23650	350	110

特殊能力	HPS/SFS					
武器名	类	攻	射	命	EN	MP
60mmバルカン炮	－	8	1～2	130	10	0
クルージングミサイル×2	－	21	3～5	60	18	0
メガビームキャノン×2	EX	22	5～6	60	20	0
レールキャノン	－	18	5～7	110	15	0

ガンダムF90D F90D

机动战士ガンダムF90

地型适应 宇B 空－ 陆B 海D



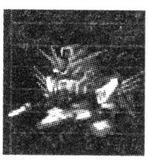
HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
13020	100	30	30	5	23650	350	110

特殊能力	HPS/シールド防御/SFS					
武器名	类	攻	射	命	EN	MP
60mmバルカン炮	－	8	1～2	130	10	0
连装ロケット弹ラック×3	－	18	2～3	50	20	0
クラッカー	－	60	1	40	20	0
メガガトリングガン	－	20	2～4	110	23	0

ガンダムF91 F91

机动战士ガンダムF91

地型适应 宇B 空－ 陆B 海D



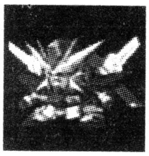
HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
13440	120	33	33	6	39050	400	150

特殊能力	BC/シールド防御/SFS					
武器名	类	攻	射	命	EN	MP
ビームサーベル	－	40	1	125	25	0
60mmバルカン炮	－	8	1～2	130	12	0
ビームライフル	B1	31	3～4	100	23	0
ヴェスパー	MA	8000	12	－	35	0

ガンダムDX GX-9901-DX

机动战士ガンダムX

地型适应 宇A 空－ 陆A 海B



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
15400	220	43	43	6	79450	990	500

特殊能力	シールド防御/SFS					
武器名	类	攻	射	命	EN	MP
ハイパービームソード	－	42	1	125	40	0
ブレストランチャー	－	4	1～2	120	20	0
バスターライフル	B1	31	3～4	100	42	0
ツインサテライトキャノン	MA	26600	12	－	200	0

ガンダム・ピクシー RX-78-XX

机动战士ガンダム CROSS DIMENSION 0079

地型适应 宇－ 空－ 陆A 海C



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
7280	60	20	20	5	8000	100	70

特殊能力	シールド防御/SFS					
武器名	类	攻	射	命	EN	MP
ビームダガー	－	39	1	125	11	0
60mmバルカン炮	－	8	1～2	130	6	0
90mmサブマシンガン	－	19	2～4	110	10	0

ガンダムMkⅡ(エゥーゴ)RX-178

机动战士Zガンダム

地型适应 宇B 空－ 陆B 海C



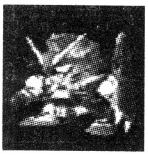
HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
10500	75	23	23	5	15950	200	80

特殊能力	シールド防御/SFS					
武器名	类	攻	射	命	EN	MP
ビームサーベル	－	37	1	125	12	0
バルカンポット	－	8	1～2	130	7	0
ビームライフル	B1	29	3～4	100	14	0
ハイパーバズーカ	－	40	4～5	110	25	0

ガンダムMkⅢ MSF-007

Z-MSV

地型适应 宇B 空－ 陆B 海C



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
11200	75	25	25	5	18500	200	90

特殊能力	シールド防御/SFS					
武器名	类	攻	射	命	EN	MP
ビームサーベル	－	38	1	125	14	0
ビームライフル	B1	30	3～4	100	17	0
连装ビームキャノン×2	B1	20	4～5	70	24	0

ガンタンク RX-75

机动战士ガンダム

地型适应 宇D 空－ 陆B 海－



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
7000	60	14	16	4	5650	50	35

特殊能力	C・B・S/SFS					
武器名	类	攻	射	命	EN	MP
40mmガンランチャー	－	20	1～3	110	12	0
120mm低反动キャノン×2	EX	31	5～6	80	20	0

ガンタンクR44(MS形态)RXR-44

机动战士ガンダムF91

地型适应 宇D 空－ 陆B 海－



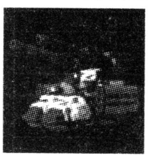
HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
7420	55	16	18	3	5350	100	40

特殊能力	变形/SFS					
武器名	类	攻	射	命	EN	MP
フィンガーランチャー	－	16	1～2	110	8	0
ミサイル・ポット×4	－	15	2～4	50	15	0

ガンタンクR44(MA形态)RXR-44

机动战士ガンダムF91

地型适应 宇－ 空－ 陆A 海－



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
7420	55	16	18	5	5350	100	50

特殊能力	变形/SFS					
武器名	类	攻	射	命	EN	MP
フィンガーランチャー	－	16	1～2	110	8	0
ミサイル・ポット×4	－	15	2～4	50	15	0
200mmキャノン×2	EX	34	4～5	65	20	0

ガンタンクⅡ RMV-1

机动战士Zガンダム

地型适应 宇D 空－ 陆A 海－



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
7140	60	15	17	5	4800	100	45

特殊能力	SFS					
武器名	类	攻	射	命	EN	MP
连装ミサイルランチャー×3	－	18	2～4	55	15	0
180mmロケットポット×4	－	15	3～5	50	25	0
120mmライフル炮×2	EX	31	6～7	65	20	0

カ ガンブラスター LM111E03
机动战士Vガンダム

地型适应 宇B 空C 陆－ 海－



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
11200	70	25	25	5	15400	350	75

特殊能力：シールド防御/飞行/HPS/SFS

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
ビームサーベル	－	38	1	125	14	0
60mmバルカン炮	－	8	1～2	130	8	0
ビームライフル	B1	29	3～4	100	14	0
ビームバズーカ	B2	40	4～5	80	25	0

キ ギカン MS－12
MS－X

地型适应 宇－ 空－ 陆A 海－



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
6300	40	10	11	4	2650	35	35

特殊能力：SFS

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
120mm机关炮	－	14	1～4	130	10	0
180mm无反动炮	EX	48	4～5	80	18	0

キケロガ MSN－01
MSV

地型适应 宇B 空－ 陆B 海D



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
10500	70	22	20	5	12150	300	100

特殊能力：SFS

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
メガ粒子炮×2	B2	28	4～5	60	25	0
有线制御式ビーム炮	Q	35	3～7	100	20	35

キャトル御神体(?)
机动战士ガンダムZZ

地型适应 宇－ 空－ 陆A 海－



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
6440	75	16	20	3	4650	40	50

特殊能力：－

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
大型バーナー	－	53	1～3	125	15	0

ギャプラン(MS形态)ORX－005
机动战士Zガンダム

地型适应 宇B 空－ 陆B 海D



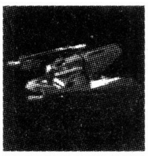
HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
11620	110	25	23	5	15350	150	100

特殊能力：变形/SFS

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
ビームサーベル	－	38	1	125	14	0
メガ粒子炮×2	B2	28	4～5	60	25	0

ギャプラン(MA形态)ORX－005
机动战士Zガンダム

地型适应 宇B 空A 陆－ 海－



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
11620	110	25	23	8	15350	150	100

特殊能力：变形/飞行

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
メガ粒子炮×2	B2	28	4～5	60	25	0

ギャン MS－15
机动战士ガンダム

地型适应 宇B 空－ 陆B 海D



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
8450	60	20	20	4	10350	150	70

特殊能力：シールド防御/SFS

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
ビームサーベル	－	37	1	125	12	0
ハイドボンブ×6	EX	12	3	45	20	0
シールドミサイル	－	35	2～4	80	15	0

ギャン改 MS15－K
オリジナル

地型适应 宇B 空－ 陆B 海D



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
10500	60	24	24	4	15250	200	10

特殊能力：シールド防御/SFS

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
大型ビームソード	－	40	1	125	11	0
シールドミサイル	－	35	2～4	80	15	0

キュベレイ AMS－004
机动战士Zガンダム

地型适应 宇B 空－ 陆B 海D



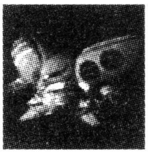
HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
11900	80	28	28	6	19650	350	120

特殊能力：SFS

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
ビームサーベル	－	39	1	125	15	0
ハンドランチャー	B1	26	3～4	100	13	0
ファンネル	P	40	2～8	100	20	35

キュベレイMkII(プル仕样)AMS－004－2
机动战士ガンダムZZ

地型适应 宇B 空－ 陆B 海D



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
11900	90	28	28	6	19650	300	120

特殊能力：SFS

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
ビームサーベル	－	39	1	125	15	0
连装ハンドランチャー×3	B1	18	3～4	50	19	0
ファンネル	P	40	2～8	100	20	35

ギラ・ドーガ AMS－119
机动战士ガンダム 逆袭のシャア

地型适应 宇B 空－ 陆B 海D



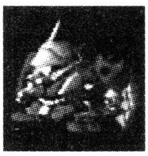
HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
9800	60	21	21	4	11250	200	75

特殊能力：ダミー/シールド防御/SFS

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
ビームソードアックス	－	39	1	120	11	0
グレネードランチャー	－	30	2～3	60	25	0
シュツルムファウスト	－	50	3	60	25	0
ビームマシンガン	B1	28	2～4	120	11	0

ギラ・ドーガ(指挥官机)AMS－119
机动战士ガンダム 逆袭のシャア

地型适应 宇B 空－ 陆B 海D



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
9800	60	21	21	4	11250	200	75

特殊能力：ダミー/シールド防御/SFS

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
ビームソードアックス	－	39	1	120	11	0
グレネードランチャー	－	30	2～3	60	25	0
シュツルムファウスト	－	50	3	60	25	0
ビームマシンガン	B1	28	2～4	120	11	0

ギラ・ドーガ改 AMS－190－S
CCA－MSV

地型适应 宇B 空－ 陆B 海D



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
10360	60	22	22	4	13800	150	75

特殊能力：ダミー/シールド防御/SFS

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
ビームピック	－	38	1	125	11	0
グレネードランチャー	－	30	2～3	60	25	0
シュツルムファウスト	－	50	3	60	25	0
ビームマシンガン	B1	28	2～4	100	11	0

ギラ・ドーガサイコミュ试验型 AMS－120K
CCA－MSV

地型适应 宇B 空－ 陆B 海D



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
11200	90	22	22	4	15400	150	85

特殊能力：SFS

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
ビームサーベル	－	39	1	125	15	0
ビームショットライフル	B1	25	3～4	100	25	0
メガ粒子炮	B2	40	4～5	80	35	0
ファンネル	P	40	2～8	100	35	30

ク クイン・マンサ NZ－200
机动战士ガンダムZZ

地型适应 宇B 空－ 陆B 海－



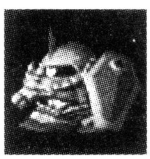
HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
22000	150	39	36	6	41300	350	160

特殊能力：脱出/Iフィールド

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
ビームサーベル	－	40	1	125	25	0
メガ粒子炮	B2	40	4～5	80	30	0
ファンネル	P	40	2～8	100	20	35

グフ MS－07B
机动战士ガンダム

地型适应 宇－ 空－ 陆A 海D



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
7280	45	15	16	5	5600	60	60

特殊能力：シールド防御/SFS

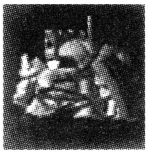
武器名	类	攻	射	命	EN	MP
ヒートサーベル	－	30	1	125	8	0
ヒートロッド	－	35	1～3	120	11	0
75mm机关炮	－	20	2～4	110	8	0

ク

グフ重装型 MS－07C－3

MSV

地型适应 宇－ 空－ 陆A 海D



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
7280	50	16	18	5	6150	70	60

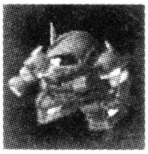
特殊能力：シールド防御/SFS

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
ヒートサーベル	－	30	1	120	8	0
75mm机关炮	－	20	2～4	110	8	0
240mmバズーカ	－	40	4～5	80	15	0

グフ飞行型 MS－07H

MSV

地型适应 宇－ 空－ 陆A 海－



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
7700	50	16	17	6	5100	75	65

特殊能力：SFS

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
ヒートサーベル	－	30	1	120	8	0
75mm机关炮	－	20	2～4	110	8	0
360mmバズーカ	－	46	4～5	80	20	0

グラブロ MAM－07

机动战士ガンダム

地型适应 宇－ 空－ 陆C 海A



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
10920	90	22	22	6	15200	120	90

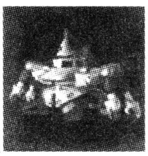
特殊能力：－

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
クロー	－	40	1	110	15	0
対空ミサイルランチャー×4	EX	15	2～4	50	25	0
ミサイルランチャー×6(水中)	－	9	4～5	45	20	0

ゲゼ(ゲモン机)大型作业用MS

机动战士ガンダムZZ

地型适应 宇－ 空－ 陆A 海－



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
6440	65	18	16	4	4400	40	50

特殊能力：SFS

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
格斗专用ステッキ	－	52	1	120	13	0

ゲーマルク AMX－015

机动战士ガンダムZZ

地型适应 宇B 空－ 陆B 海D



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
14000	100	30	29	5	23850	300	120

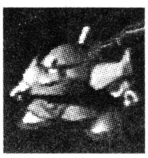
特殊能力：SFS

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
ビームサーベル	－	39	1	125	15	0
连装メガ粒子炮×2	B2	28	3～4	60	25	0
ハイパーメガ粒子炮	B2	42	4～4	80	30	0
マザーファンネル	P	40	3～8	100	20	40

ゲルググ MS－14A

机动战士ガンダム

地型适应 宇B 空－ 陆B 海D



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
8450	60	18	18	4	9800	100	65

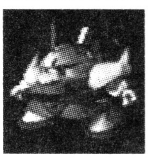
特殊能力：シールド防御/SFS

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
ビームソード	－	34	1	125	11	0
ビームライフル	B1	28	3～4	100	13	0

ゲルググ(指挥官机)MS－14A

机动战士ガンダム

地型适应 宇B 空－ 陆B 海D



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
8450	60	18	18	4	9800	100	65

特殊能力：シールド防御/SFS

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
ビームソード	－	34	1	125	11	0
ビームライフル	B1	28	3～4	100	13	0

ゲルググJ MS－14JG

机动战士ガンダム0080 ポケットの中の战争

地型适应 宇B 空－ 陆B 海D



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
8680	60	19	19	5	13600	150	75

特殊能力：SFS

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
ビームサーベル	－	37	1	125	12	0
ビームマシンガン	B1	28	2～4	100	11	0
狙击	MA	3500	5	－	8	0

ゲルググキャノン MS－14C

MSV

地型适应 宇B 空－ 陆B 海－



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
8450	60	18	18	4	8100	120	70

特殊能力：SFS

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
ビームソード	－	34	1	125	11	0
ビームライフル	B1	28	3～4	100	13	0
ビームキャノン	EX	29	4～5	100	20	0

ゲルググM MS－14Fs

机动战士ガンダム0080 STARDUST MEMORY

地型适应 宇B 空－ 陆B 海D



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
9520	60	19	19	5	11500	150	75

特殊能力：EWAC/SFS

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
ビームサーベル	－	27	1	125	12	0
ナックルシールド	－	40	2	110	20	0
90mmマシンガン	－	18	2～4	110	10	0

ゲルググM(指挥官机)MS－14Fs

机动战士ガンダム0080 STARDUST MEMORY

地型适应 宇B 空－ 陆B 海D



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
9520	60	19	19	5	11500	150	80

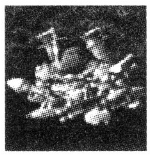
特殊能力：シールド防御/SFS

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
ビームサーベル	－	37	1	125	12	0
40mmバルカン炮	－	6	1～2	135	6	0
MNG－110ビームライフル	B1	28	3～5	100	12	0

ケンプファー MS－18E

机动战士ガンダム0080 ポケットの中の战争

地型适应 宇B 空－ 陆B 海D



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
8680	70	22	22	6	10500	160	80

特殊能力：SFS

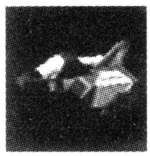
武器名	类	攻	射	命	EN	MP
チェーンマイン	－	60	1	120	30	0
シュツルムファウスト	－	50	3	60	25	0
ショットガン	－	35	2～4	110	15	0
ジャイアントバズ	－	45	4～5	80	20	0

コ

コア・ファイター FF－X7

机动战士ガンダム

地型适应 宇B 空A 陆－ 海－



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
6440	25	10	9	7	2300	30	20

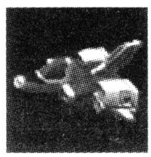
特殊能力：飞行

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
30mmバルカン炮	－	10	1～2	140	6	0
多弹头ミサイル×2	－	28	3～4	60	10	0

コア・ファイター(ZZ仕样)FXA－07GB

机动战士ガンダムZZ

地型适应 宇B 空A 陆－ 海－



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
6720	30	12	9	7	44900	350	30

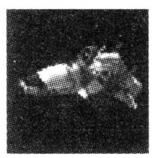
特殊能力：飞行

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
バルカン炮	－	10	1～2	140	5	0
マイクロミサイルランチャー×2	－	21	3～4	60	9	0

コア・ファイター(V仕样)小型战斗机

机动战士Vガンダム

地型适应 宇B 空A 陆－ 海－



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
7000	30	15	10	7	22400	400	40

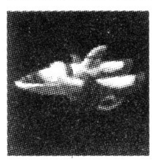
特殊能力：飞行

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
60mmバルカン炮	－	8	1～2	130	8	0

コア・ファイター(V2仕样)超高速机动战斗机

机动战士Vガンダム

地型适应 宇B 空A 陆－ 海－



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
7140	30	15	10	4	46450	550	40

特殊能力：飞行

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
60mmバルカン炮	－	8	1～2	130	10	0

コ コア・ファイターII FF-X2
机动战士ガンダム 0083 STARDUST MEMORY
地型适应 宇- 空A 陆- 海-

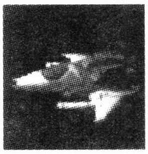


HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
6580	35	11	9	4	17600	350	30

特殊能力：飞行

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
ビームガン×2	-	18	3~4	70	17	0

コア・ファイターII-Fb FF-X2Fb
机动战士ガンダム 0083 STARDUST MEMORY
地型适应 宇B 空A 陆- 海-

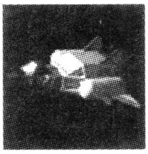


HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
6580	35	11	9	7	16000	250	30

特殊能力：飞行

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
ビームガン×2	-	18	3~4	70	17	0

コア・ブースター FF-X7-Bst
机动战士ガンダム
地型适应 宇B 空A 陆- 海-



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
7140	50	18	15	8	4600	70	35

特殊能力：飞行

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
30mmバルカン炮	-	10	1~2	140	6	0
ビーム炮×2	B1	19	3~4	70	20	0
多弹头ミサイル×2	-	28	3~4	60	10	0

コア・ブースター(V仕样)SD-VB03A
机动战士Vガンダム
地型适应 宇A 空- 陆C 海-

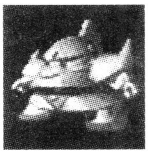


HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
11480	85	15	10	7	22400	200	70

特殊能力：C・B・S/飞行

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
60mmバルカン炮	-	8	1~2	130	8	0

高机动型ゲルググ MS-14B
MSV
地型适应 宇A 空- 陆D 海-

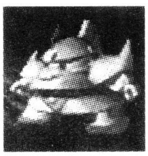


HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
8450	60	19	19	6	11000	200	70

特殊能力：シールド防御/SFS

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
ビームソード	-	34	1	125	11	0
ビームライフル	B1	28	3~4	100	13	0

高机动型ゲルググ(指挥官机)MS-14B
MSV
地型适应 宇A 空- 陆D 海-

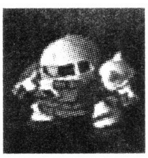


HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
8450	60	19	19	6	11000	200	70

特殊能力：シールド防御/SFS

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
ビームソード	-	34	1	125	11	0
ビームライフル	B1	28	3~4	100	13	0

高机动型ザクII MS-06R
MSV
地型适应 宇A 空- 陆D 海-

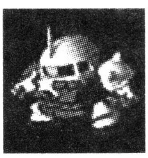


HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
6860	45	14	14	6	5500	90	40

特殊能力：シールド防御/SFS

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
ヒートホーク	-	30	1	120	8	0
120mmマシンガン	-	24	2~4	110	8	0
240mmバズーカ	-	40	4~5	80	15	0

高机动型ザクII(指挥官机)MS-06R
MSV
地型适应 宇A 空- 陆D 海-



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
6860	45	14	14	6	5500	90	40

特殊能力：シールド防御/SFS

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
ヒートホーク	-	30	1	120	8	0
120mmマシンガン	-	24	2~4	110	8	0
240mmバズーカ	-	40	4~5	80	15	0

ゴッグ MSM-03
机动战士ガンダム
地型适应 宇- 空- 陆C 海A

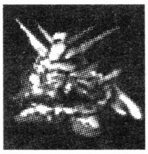


HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
7420	50	16	20	4	6700	60	60

特殊能力：SFS

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
クロー	-	40	1	110	15	0
鱼雷×2	-	14	2~4	60	10	0
メガ粒子炮×2	B2	28	4~5	60	25	0

ゴッドガンダム GF13-017NJII
机动武斗传Gガンダム
地型适应 宇B 空- 陆A 海B

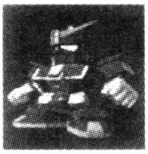


HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
15960	230	44	44	6	73750	990	450

特殊能力：大气圈突入/SFS

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
ゴッドスラッシュ	EX	30	1	125	45	0
60mmバルカン炮	-	8	1~2	130	20	0
爆热ゴット・フィンガー	-	85	1~3	110	80	99
石破天警拳	MA	35000	16	-	200	0

サ サイコガンダム(MS形态)MRX-009
机动战士Zガンダム
地型适应 宇B 空- 陆B 海-

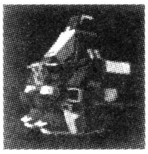


HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
20000	160	38	34	3	37850	350	150

特殊能力：Iフィールド/变型/シールド防御

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
ビーム炮×4	P	10	3~4	100	35	30
扩散メガ粒子炮	P	40	4~5	100	40	15

サイコガンダム(MA形态)MRX-009
机动战士Zガンダム
地型适应 宇B 空B 陆- 海-

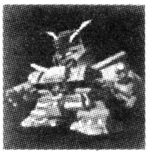


HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP.	击坠POINT
20000	160	38	34	8	37850	350	150

特殊能力：Iフィールド/变型/飞行

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
扩散メガ粒子炮	P	40	4~5	100	40	15

サイコガンダムMkII(MS形态)MRX-010
机动战士Zガンダム
地型适应 宇B 空- 陆B 海-

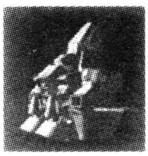


HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
22000	200	40	36	3	50100	500	170

特殊能力：Iフィールド/脱出/变型

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
サイコミュ式ビームソード	P	38	1~3	100	40	15
メガビーム炮×4	B1	13	3~4	40	60	0
メガ扩散ビーム炮	B1	26	4~5	125	35	0
レフレクタービット	P	30	2~8	100	45	30

サイコガンダムMkII(MA形态)MRX-010
机动战士Zガンダム
地型适应 宇B 空B 陆- 海-

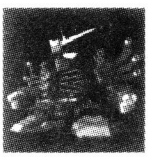


HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
22000	200	40	36	8	50100	500	170

特殊能力：Iフィールド/脱出/变型/飞行

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
メガ扩散ビーム炮	B1	26	4~5	40	35	0
レフレクタービット	P	30	2~8	100	45	0

サイコガンダムMkIII
GBM
地型适应 宇B 空- 陆B 海D

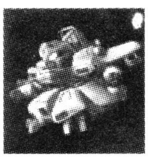


HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
23000	240	41	41	6	63200	600	300

特殊能力：-

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
ビームサーベル	P	30	1	100	50	15
パンチ	-	80	1~2	110	100	0
连装ビーム炮×3	B1	15	3~4	50	60	0
扩散メガ粒子炮	P	40	4~5	100	40	15

サイコ・ドーガ NZ-222
CCA-MSV
地型适应 宇A 空- 陆C 海-



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
13160	120	32	32	6	16850	300	150

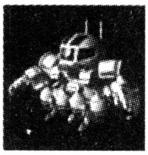
特殊能力：-

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
ビームサーベル	-	39	1	125	15	0
有线制御式メガアーム炮×2	0	25	3~7	100	60	20
ファンネル	P	40	2~8	100	35	30

サ サイコミュ高机动试验用ザク MSN-01

MSV

地型适应 宇A 空- 陆- 海-



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
7280	60	14	16	7	6000	150	35

特殊能力：-

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
有线制御式ビーム炮	Q	35	3~7	100	20	35

ザクキャノン MS-06K

MSV

地型适应 宇C 空- 陆A 海-



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
7000	45	14	14	4	5400	50	40

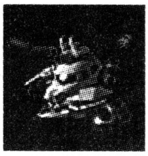
特殊能力：シールド防御/SFS

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
120mmマシンガン	-	24	2~4	110	8	0
连装ロケット弹ポッド×3	-	18	4~5	50	15	0
180mmキャノン炮	EX	48	5~6	80	15	0

ザクキャノン(指挥官机)MS-06K

MSV

地型适应 宇C 空- 陆A 海-



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
7000	45	14	14	4	5400	50	40

特殊能力：シールド防御/SFS

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
ビッグガン	-	24	2~4	110	8	0
连装ロケット弹ポッド×3	-	18	4~5	50	15	0
180mmキャノン炮	EX	48	5~6	80	20	0

ザク强攻侦察型 MS-06E

MSV

地型适应 宇C 空- 陆C 海-



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
6860	35	12	12	4	3300	60	35

特殊能力：EWAC/SFS

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
120mmマシンガン	-	24	2~4	110	8	0

ザクⅢ AMX-011

机动战士ガンダムZZ

地型适应 宇B 空- 陆B 海D



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
12040	90	29	29	5	21850	150	100

特殊能力：シールド防御/SFS

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
ビームサーベル	-	39	1	125	15	0
铳剑付きビームライフル	B1	30	3~4	100	20	0
腰部ビーム炮×2	B1	21	4~5	70	20	0
メガ粒子炮	B2	40	4~5	80	25	0

ザクⅢ改 AMX-011S

机动战士ガンダムZZ

地型适应 宇B 空- 陆B 海D



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
12600	100	31	31	5	24400	200	110

特殊能力：シールド防御/SFS

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
ビームサーベル	-	39	1	125	15	0
30mmバルカン炮	-	5	1~2	130	5	0
ハイドボンプ×6	EX	12	3	45	20	0
ビームライフル	B1	30	3~4	100	17	0

ザクタンク MS-06V

MSV

地型适应 宇- 空- 陆A 海-



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
6300	40	10	8	4	2250	30	25

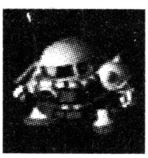
特殊能力：-

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
50mmマシンガン	-	10	1~2	140	5	0

ザクⅡF型 MS-06F

机动战士ガンダム

地型适应 宇A 空- 陆D 海-



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
6860	40	14	14	4	4750	40	40

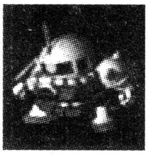
特殊能力：シールド防御/SFS

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
ヒートホーク	-	30	1	120	8	0
120mmマシンガン	-	24	2~4	110	8	0
240mmバズーカ	-	40	4~5	80	15	0

ザクⅡF型(指挥官机)MS-06F

机动战士ガンダム

地型适应 宇A 空- 陆D 海-



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
6860	40	14	14	4	4750	40	40

特殊能力：シールド防御/SFS

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
ヒートホーク	-	30	1	120	8	0
120mmマシンガン	-	24	2~4	110	8	0
240バズーカ	-	40	4~5	80	15	0

ザクⅡ改 MS-06FZ

机动战士ガンダム0080 ポケットの中の战争

地型适应 宇C 空- 陆C 海D



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
7000	50	16	14	4	5800	100	45

特殊能力：シールド防御/SFS

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
ヒートホーク	-	30	1	120	8	0
シュツルムファウスト	-	50	3	60	25	0
120mmマシンガン	-	24	2~4	110	8	0
グレネードランチャー	-	32	2~5	60	25	0

ザクⅡ改(指挥官用)MS-06FZ

机动战士ガンダム0080 ポケットの中の战争

地型适应 宇C 空- 陆C 海D



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
7000	50	16	14	4	5800	100	45

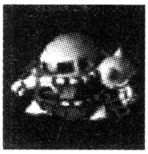
特殊能力：シールド防御/SFS

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
ヒートホーク	-	30	1	120	8	0
シュツルムファウスト	-	50	3	60	25	0
120mmマシンガン	-	24	2~4	110	8	0
グレネードランチャー	-	32	2~5	60	25	0

ザクⅡJ型 MS-06J

机动战士ガンダム

地型适应 宇- 空- 陆A 海C



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
6860	40	14	14	4	5300	40	40

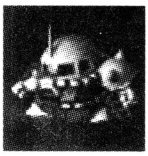
特殊能力：シールド防御/SFS

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
ヒートホーク	-	30	1	120	8	0
クラッカー	-	60	3	40	20	0
120mmマシンガン	-	24	2~4	110	8	0
连装ロケット弹ポッド×3	-	18	4~5	50	15	0

ザクⅡJ型(指挥官机)MS-06J

机动战士ガンダム

地型适应 宇- 空- 陆A 海C



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
6860	40	14	14	4	5300	40	40

特殊能力：シールド防御/SFS

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
ヒートホーク	-	30	1	120	8	0
クラッカー	-	60	3	40	20	0
120mmマシンガン	-	24	2~4	110	8	0
连装ロケット弹ポッド×3	-	18	4~5	50	15	0

ザクフリッパーMS-06E-3

MSV

地型适应 宇C 空- 陆C 海-



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
6860	35	12	12	4	3300	100	35

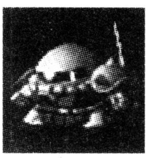
特殊能力：EWAC/SFS

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
120mmマシンガン	-	24	2~4	110	8	0

ザクマインレイヤーMS-06F

MSV

地型适应 宇A 空- 陆D 海-



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
6860	45	14	14	6	6900	80	35

特殊能力：シールド防御/SFS

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
ヒートホーク	-	30	1	120	8	0
120mmマシンガン	-	24	2~4	110	8	0
机雷散布	MA	4000	3	-	8	0

ザクマリナーRMS-192M

机动战士ガンダムZZ

地型适应 宇- 空- 陆C 海A



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
7280	45	15	15	5	5450	70	45

特殊能力：SFS

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
マグネットハーケン	-	25	1~2	120	8	0
サブロック×6	-	9	2~3	50	11	0

サ ザクマリナー(指挥官机)RMS-192M

机动战士ガンダムZZ

地型适应 宇- 空- 陆C 海A



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
7280	45	15	15	5	5450	70	45

特殊能力: SFS

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
マグネットハーケン	-	25	1~2	120	8	0
サブロック×6	-	9	2~3	50	11	0

ザクマリン MS-06M

MSV

地型适应 宇- 空- 陆C 海A



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
6860	45	13	13	4	4450	50	35

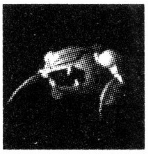
特殊能力: SFS

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
サブロックガン×4	-	10	2~3	50	9	0
240mmロケットポッド×4	-	15	3~4	50	13	0

ザクレロ MA-04X

机动战士ガンダム

地型适应 宇A 空- 陆- 海-



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
7560	60	16	15	6	4700	100	60

特殊能力: -

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
クロー	-	40	1	110	15	0
扩散ビーム炮	B1	30	3~4	45	12	0
连装ミサイルランチャー×6	-	9	3~5	125	20	0

ザクⅠ MS-05

机动战士ガンダム

地型适应 宇C 空- 陆C 海D



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
6580	35	10	10	4	2950	30	30

特殊能力: SFS

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
タックル	-	40	1	110	7	0
105mmマシンガン	-	22	2~4	130	8	0

サザビー MSN-04

机动战士ガンダム 逆袭のシャア

地型适应 宇B 空- 陆B 海C



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
13160	140	32	32	6	30300	350	150

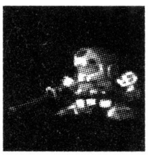
特殊能力: PF/ダミー/シールド防御/SFS

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
ビームトマホーク	-	38	1	120	22	0
ビームショットライフル	B1	25	3~4	100	25	0
メガ粒子炮	B2	40	4~5	80	25	0
ファンネル	P	40	2~8	100	35	30

ザニー RRF-05

MSV

地型适应 宇C 空- 陆D 海D



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
6860	45	12	14	4	3550	25	30

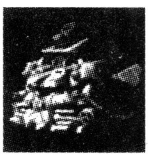
特殊能力: SFS

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
60mmバルカン炮	-	8	1~2	130	6	0
120mm低反动キャノン	-	45	4~6	80	11	0

ザメル YMS-16M

机动战士ガンダム0083 STARDUST MEMORY

地型适应 宇- 空- 陆A 海-



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
8300	60	20	22	6	6050	100	70

特殊能力: SFS

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
20mmバルカン炮	-	5	1~2	130	5	0
多弹仓ミサイルランチャー×6	-	6	2~5	45	12	0
680mmカノン炮	EX	50	5~7	60	30	0

シ ジェガン RGM-89

机动战士ガンダム 逆袭のシャア

地型适应 宇C 空- 陆C 海D



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
9100	60	21	21	4	9450	150	70

特殊能力: シールド防御/ダミー/SFS

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
ビームサーベル	-	37	1	125	12	0
60mmバルカン炮	-	8	1~2	130	6	0
ビームライフル	B1	27	3~4	100	12	0
连装ミサイルランチャー×2	-	21	2~5	60	14	0

ジェガンAタイプ RGM-89R

机动战士ガンダムF91

地型适应 宇C 空- 陆C 海D



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
9100	60	21	21	4	9450	150	70

特殊能力: シールド防御/ダミー/SFS

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
ビームサーベル	-	37	1	125	12	0
60mmバルカン炮	-	8	1~2	130	6	0
グレネードラック	-	30	2~3	80	15	0
ビームライフル	B1	27	3~4	100	12	0

ジェガンBタイプ RGM-89M

机动战士ガンダムF91

地型适应 宇C 空- 陆C 海D



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
9100	60	21	21	4	9450	150	70

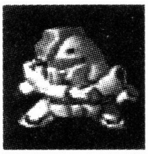
特殊能力: シールド防御/ダミー/SFS

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
ビームサーベル	-	37	1	125	12	0
60mmバルカン炮	-	8	1~2	130	6	0
连装ロケットパック×3	-	18	3~4	55	10	0
ビームライフル	B1	27	3~4	100	12	0

ジェムズガン RGM-119

机动战士Vガンダム

地型适应 宇- 空- 陆A 海B



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
10780	65	23	23	5	12250	200	75

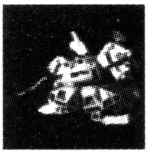
特殊能力: シールド防御/SFS

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
ビームサーベル	-	37	1	125	12	0
60mmバルカン炮	-	8	1~2	130	6	0
ビームライフル	B1	28	3~4	100	13	0

ジ・O PMX-003

机动战士Zガンダム

地型适应 宇B 空- 陆B 海C



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
12740	100	30	30	6	19750	500	140

特殊能力: SFS

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
ビームソード	-	40	1	125	20	0
デュアルビームガン	B1	30	3~4	100	30	0

ジオング MSN-02

机动战士ガンダム

地型适应 宇A 空- 陆- 海-



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
11760	80	22	22	6	12400	250	100

特殊能力: 脱出

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
ビーム炮	B1	25	2~4	100	16	0
メガ粒子炮×2	B2	28	4~5	60	25	0
有线制御式ビーム炮	P	35	3~7	100	20	35

Gキャノン F71

机动战士ガンダムF91

地型适应 宇B 空- 陆B 海-



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
10500	65	21	22	5	11300	200	70

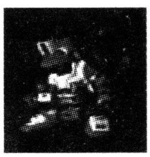
特殊能力: SFS

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
ビームサーベル	-	37	1	125	12	0
60mmバルカン炮	-	8	1~2	130	8	0
ダブルビームガン×2	B1	21	2~3	70	18	0
マシンキャノン	-	30	3~5	110	15	0

Gキャノンマグナ F71B

シルエットフォーミュラ

地型适应 宇B 空- 陆B 海-



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
11060	70	22	23	5	12450	70	80

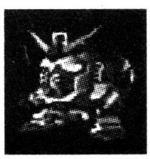
特殊能力: SFS

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
ビームサーベル	-	38	1	125	14	0
ダブルビームガン×2	B1	21	2~3	70	18	0
ビームテイフル	B1	28	3~4	100	13	0
ビームキャノン×2	EX	25	5~6	60	22	0

G-3ガンダム RX-78-3

MSV

地型适应 宇B 空- 陆B 海B



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
8400	65	21	21	5	15500	150	110

特殊能力: C・B・S/大气圈突入/MC/シールド防御/SFS

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
ビームサーベル	-	37	1	125	12	0
60mmバルカン炮	-	8	1~2	130	6	0
ビームテイフル	B1	28	3~4	100	13	0
270mmバズーカ	-	45	4~5	80	23	0

ジッコ突击艇

机动战士ガンダム

地型适应 宇A 空- 陆- 海-



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
6160	35	11	10	6	2600	35	25

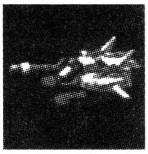
特殊能力	–

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
ミサイルランチャー×6	–	12	1~4	45	16	0

GディフェンサーFXA-05D

机动战士Zガンダム

地型适应 宇A 空A 陆- 海-



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
8400	60	21	14	7	8300	150	45

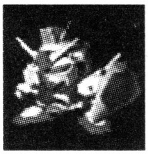
特殊能力	飞行

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
ミサイルポッド×6	–	6	3~5	45	15	0
ロングライフル	B1	31	5~6	100	20	0

GP01 RX-78GP01

机动战士ガンダム 0083 STARDUST MEMORY

地型适应 宇D 空- 陆A 海C



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
11200	70	22	22	5	17600	200	105

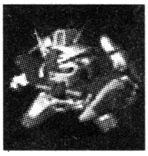
特殊能力	C・B・S/シールド防御/SFS

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
ビームサーベル	–	37	1	125	12	0
60mmバルカン炮	–	8	1~2	130	6	0
ビームライフル	B1	28	3~4	100	13	0

GP01-Fb RX-78GP01Fb

机动战士ガンダム 0083 STARDUST MEMORY

地型适应 宇A 空- 陆C 海-



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
11200	70	22	22	7	20500	250	110

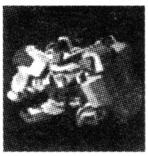
特殊能力	C・B・S/シールド防御/SFS

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
ビームサーベル	–	37	1	125	12	0
60mmバルカン炮	–	8	1~2	130	6	0
ビームライフル	B1	28	3~4	100	13	0

GP02 RX-78GP02

机动战士ガンダム 0083 STARDUST MEMORY

地型适应 宇B 空- 陆B 海D



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
11200	70	22	22	5	14900	300	110

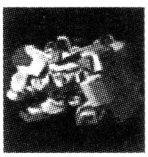
特殊能力	シールド防御/SFS

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
ビームサーベル	–	37	1	125	12	0
60mmバルカン炮	–	8	1~2	130	6	0

GP02A RX-78GP02A

机动战士ガンダム 0083 STARDUST MEMORY

地型适应 宇B 空- 陆B 海D



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
11200	70	22	22	5	21700	400	

特殊能力	シールド防御/SFS

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
ビームサーベル	–	37	1	125	12	0
60mmバルカン炮	–	8	1~2	130	6	0
アトミックバズーカ	MA 42000	8	–	–	70	0

GP03-S RX-78GP03S

机动战士ガンダム 0083 STARDUST MEMORY

地型适应 宇A 空- 陆- 海-



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
10920	70	21	21	5	16000	300	100

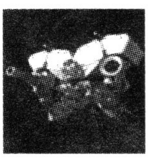
特殊能力	シールド防御/SFS

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
ビームサーベル	–	37	1	125	12	0
ビームライフル	B1	28	3~4	100	13	0
フォールディングバズーカ	–	45	4~5	80	27	0

GP03-D RX-78GP03D

机动战士ガンダム 0083 STARDUST MEMORY

地型适应 宇A 空- 陆- 海-



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
18480	200	40	26	6	57650	500	150

特殊能力	Iフィールド

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
大型ビームサーベル	–	70	1	125	70	0
マイクロミサイルポッド×6	–	6	3~5	45	30	0
メガビーム炮	B2	70	4~5	80	75	0
爆道索	MA 14000	6	–	–	45	0

Gファイター一支援战斗机

机动战士ガンダム

地型适应 宇B 空A 陆- 海-



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
7140	50	18	15	7140	4600	70	20

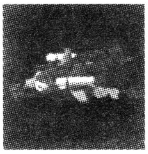
特殊能力	飞行

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
连装ミサイルランチャー×2	–	21	2~5	60	14	0
ビームキャノン×2	B1	18	3~5	60	23	0

Gフォートレス MSZ-010

机动战士ガンダムZZ

地型适应 宇B 空A 陆- 海-



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
12950	120	32	36	8	44900	300	150

特殊能力	C・B・S/变形/SFS

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
ダブルビームライフル	B1	31	3~4	100	30	0
多连装ミサイルランチャー×6	–	6	3~5	45	24	0
ダブルキャノン×2	B1	21	4~5	70	40	0
空爆	MA 3000	3	–	–	35	0

Gフォートレス0型 MSZ-009

M-MSV

地型适应 宇B 空A 陆- 海-



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
11480	90	30	34	8	22050	300	80

特殊能力	变形/飞行

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
ダブルキャノン×2	B1	21	4~5	70	40	0

ジム RGM-79

机动战士ガンダム

地型适应 宇C 空- 陆C 海D



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
6860	50	14	14	4	4750	50	40

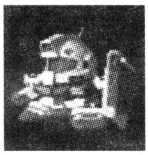
特殊能力	シールト防御/SFS

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
ビームサーベル	–	35	1	125	10	0
60mmバルカン炮	–	8	1~2	130	6	0
ビームスプレーガン	B1	24	3~4	100	10	0

ジム改(连邦军一般兵用)RGM-79C

机动战士ガンダム 0083 STARDUST MEMORY

地型适应 宇C 空- 陆B 海D



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
7280	50	15	15	4	5400	60	50

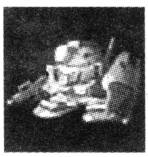
特殊能力	シールト防御/SFS

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
ビームサーベル	–	35	1	125	10	0
60mmバルカン炮	–	8	1~2	130	6	0
90mmマシンガン	–	18	2~4	110	10	0
バズーカ	–	45	4~5	80	20	0

ジム・カスタム GM-79M

机动战士ガンダム 0083 STARDUST MEMORY

地型适应 宇C 空- 陆B 海D



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
7280	60	17	17	4	6150	50	45

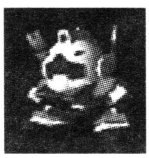
特殊能力	シールト防御/SFS

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
ビームサーベル	–	35	1	125	10	0
60mmバルカン炮	–	8	1~2	130	6	0
ジム・ライフル	–	20	3~4	110	12	0

ジムキャノン RGC-80

MSV

地型适应 宇C 空- 陆C 海-



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
6860	50	14	14	4	3850	50	45

特殊能力	SFS

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
60mmバルカン炮	–	8	1~2	130	6	0
ビームライフル	B1	25	3~4	100	10	0
240mmキャノン	–	49	4~5	80	18	0

ジム・キャノンII RGC-83

机动战士ガンダム 0083 STARDUST MEMORY

地型适应 宇C 空- 陆C 海-



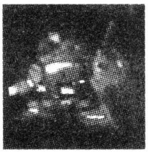
HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
7560	60	17	17	4	5150	100	60

特殊能力	SFS

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
ビームサーベル	–	35	1	125	10	0
60mmバルカン炮	–	8	1~2	130	6	0
ジム・ライフル	–	20	3~4	110	12	0
ビームキャノン×2	B1	18	3~5	60	23	0

シ ジム・クゥエル RGM-790
机动战士ガンダム 0083 STARDUST MEMORY

地型适应 宇C 空- 陆C 海D



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击墜POINT
7420	50	17	17	4	6250	60	50

特殊能力	シールド防御/SFS					
武器名	类	攻	射	命	EN	MP
ビームサーベル	-	36	1	125	10	0
60mmバルカン炮	-	8	1~2	130	6	0
ビームライフル	B1	25	3~4	100	10	0

ジムコマンド RGM-79G
机动战士ガンダム 0080 ポケットの中の战争

地型适应 宇A 空- 陆C 海-

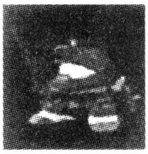


HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击墜POINT
7420	40	16	14	4	5000	100	40

特殊能力	シールド防御/SFS					
武器名	类	攻	射	命	EN	MP
ビームサーベル	-	35	1	125	10	0
60mmバルカン炮	-	8	1~2	130	6	0
ビームガン	B1	25	3~4	100	10	0

ジムスナイパーカスタム RGM-79SC
MSV

地型适应 宇C 空- 陆C 海D

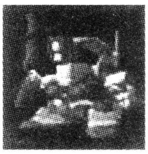


HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击墜POINT
7000	50	14	16	4	7100	80	55

特殊能力	SFS					
武器名	类	攻	射	命	EN	MP
ビームサーベル	-	35	1	125	10	0
ハンドビームガン	B1	25	2~3	100	10	0
ビームライフル	B1	27	3~4	100	12	0
狙击	MA	2500	5	-	8	0

ジムスナイパーⅡ RGM-79SP
机动战士ガンダム 0080 ポケットの中の战争

地型适应 宇B 空- 陆B 海D



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击墜POINT
7560	60	16	17	4	11000	120	60

特殊能力	シールド防御/SFS					
武器名	类	攻	射	命	EN	MP
ビームサーベル	-	35	1	125	10	0
ビームライフル	B1	27	3~4	100	12	0
狙击	MA	3000	5	-	10	0

ジムⅢ RGM-86R
机动战士ガンダム ZZ

地型适应 宇C 空- 陆C 海D

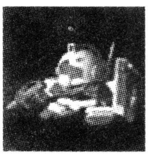


HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击墜POINT
7560	60	19	19	4	7100	100	60

特殊能力	シールド防御/SFS					
武器名	类	攻	射	命	EN	MP
ビームサーベル	-	37	1	125	12	0
60mmバルカン炮	-	8	1~2	130	6	0
ビームライフル	B1	25	3~4	100	10	0
ミサイル・ポッド×3	-	18	4~5	55	20	0

ジムⅡ RGM-179
机动战士Zガンダム

地型适应 宇C 空- 陆C 海D

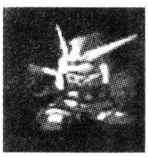


HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击墜POINT
7420	55	18	17	4	6250	70	50

特殊能力	シールド防御/SFS					
武器名	类	攻	射	命	EN	MP
ビームサーベル	-	36	1	125	10	0
60mmバルカン炮	-	8	1~2	130	6	0
ビームライフル	B1	25	3~4	100	10	0

シャイニングガンダム GF13-017NJ
机动武斗传Gガンダム

地型适应 宇C 空- 陆A 海B

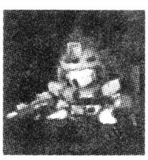


HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击墜POINT
15120	200	41	41	6	40300	800	400

特殊能力	SFS					
武器名	类	攻	射	命	EN	MP
シャイニングソード	EX	30	1	125	35	0
60mmバルカン炮	-	8	1~2	130	12	0
シャイニングフィンガー	-	80	1~3	110	60	50
シャイニングショット	-	25	3~4	100	40	0

ジャベリン RGM-122
机动战士Vガンダム

地型适应 宇A 空- 陆- 海-



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击墜POINT
10780	70	23	23	5	15000	200	80

特殊能力	シールド防御/SFS					
武器名	类	攻	射	命	EN	MP
ビームサーベル	-	37	1	125	12	0
60mmバルカン炮	-	8	1~2	130	6	0
ビームライフル	B1	28	3~4	100	13	0
ショットランサー	-	48	4~5	110	25	0

ジャムル・フィン(MS形态)AMA-01X
机动战士ガンダム ZZ

地型适应 宇A 空- 陆- 海-

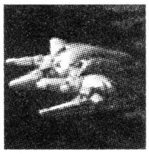


HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击墜POINT
11060	70	28	20	6	9300	250	75

特殊能力	变形/SFS					
武器名	类	攻	射	命	EN	MP
小型ミサイル×2	-	14	2~4	60	15	0
メガビーム炮	B1	30	3~4	100	13	0
ハイメガキャノン	B2	60	5~6	80	35	0

ジャムル・フィン(MA形态)AMA-01X
机动战士ガンダム ZZ

地型适应 宇A 空- 陆- 海-

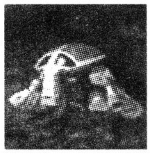


HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击墜POINT
11060	70	28	20	8	9300	250	75

特殊能力	变形					
武器名	类	攻	射	命	EN	MP
小型ミサイル×2	-	14	2~4	60	15	0
ハイメガキャノン	B2	60	5~6	80	35	0

ジュアッグ MSM-04G
MSV

地型适应 宇- 空- 陆B 海D

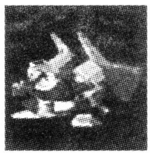


HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击墜POINT
7000	40	14	15	4	4050	50	50

特殊能力	SFS					
武器名	类	攻	射	命	EN	MP
连装ロケットランチャー×3	-	18	2~5	55	10	0

シュツルム・ディアス RMS-099B
机动战士ガンダム ZZ

地型适应 宇B 空- 陆B 海D

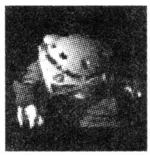


HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击墜POINT
10220	65	23	25	4	13500	100	70

特殊能力	SFS					
武器名	类	攻	射	命	EN	MP
ビームサーベル	-	37	1	125	12	0
バルカンファアランクス	-	10	1~2	130	6	0
ビームピストル	B1	29	3~4	100	12	0
ビームキャノン×2	B1	18	3~5	60	23	0

ス ズゴック MSM-07
机动战士ガンダム

地型适应 宇- 空- 陆C 海A



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击墜POINT
8400	55	19	19	5	8000	70	70

特殊能力	SFS					
武器名	类	攻	射	命	EN	MP
クロー	-	40	1	110	15	0
クローバイスビーム炮	B1	26	2~3	100	11	0
ロケット炮×6	-	6	3~5	45	15	0

ズゴックE MSM-07E
机动战士ガンダム 0080 ポケットの中の战争

地型适应 宇- 空- 陆C 海A

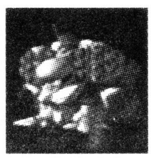


HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击墜POINT
8540	60	22	22	5	9400	80	75

特殊能力	SFS					
武器名	类	攻	射	命	EN	MP
クロー	-	40	1	110	15	0
鱼雷×6(水中)	-	9	2~4	45	16	0
ビームカノン	B1	27	3~4	100	12	0

ズサ(MS形态)AMX-102
机动战士ガンダム ZZ

地型适应 宇B 空- 陆B 海D

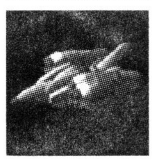


HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击墜POINT
9800	55	22	19	5	11050	150	75

特殊能力	变形/SFS					
武器名	类	攻	射	命	EN	MP
ビームサーベル	-	36	1	125	10	
多连装ミサイル×6	-	5	3~4	60	8	0
连装ミサイル×6	-	10	4~5	50	12	0
ミサイル・ポッド×6	-	14	5~6	45	16	0

ズサ(MA形态)AMX-102
机动战士ガンダム ZZ

地型适应 宇B 空B 陆- 海-



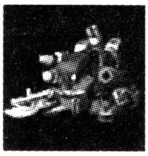
HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击墜POINT
9800	55	22	19	5	11050	150	75

特殊能力	变形/飞行					
武器名	类	攻	射	命	EN	MP
多连装ミサイル×6	-	5	3~4	60	8	0
连装ミサイル×6	-	10	4~5	50	12	0
ミサイル・ポッド×6	-	14	5~6	45	16	0

ス ズサカスタム AMX－102C

DF

地型适应 宇B 空－ 陆B 海D



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
10360	70	24	23	5	13400	250	85

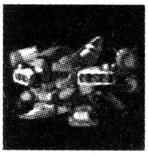
特殊能力：SFS

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
ビームサーベル	－	36	1	125	10	0
ガンスピア	B1	26	2～3	100	12	0
ビーム炮×2	B1	9	3～4	70	15	0
多连装ミサイルランチャー×6	－	9	2～5	45	15	0

スターク・ジェガン RGM－89S

CCA－MSV

地型适应 宇C 空－ 陆C 海D



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
10500	60	22	22	5	10400	150	70

特殊能力：SFS

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
30mm机关炮	－	5	1～2	130	6	0
ビームライフル	B1	27	3～4	100	12	0
连装中型ミサイルランチャー×3	－	18	3～5	55	23	0
バズーカ	－	45	4～5	80	20	0

スーパーガンダム FXA－178

机动战士Zガンダム

地型适应 宇A 空－ 陆B 海－



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
11480	75	25	26	6	16100	150	100

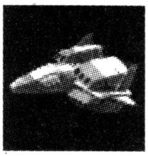
特殊能力：SFS

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
ビームサーベル	－	37	1	125	12	0
ミサイル・ポッド×6	－	6	3～5	45	15	0
ロングライフル	B1	31	5～6	100	25	0

セ セイバーフィッシュ FF－S3

机动战士ガンダム

地型适应 宇A 空C 陆－ 海－



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
6440	35	12	10	8	3200	35	30

特殊能力：飞行

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
25mm机关炮	－	10	1～2	140	5	0
空间用ミサイル×2	－	21	3～4	60	9	0
対舰ミサイル	－	53	5	80	13	0

Zガンダム MSZ－006

机动战士Zガンダム

地型适应 宇B 空－ 陆B 海C



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
11480	90	27	27	5	30850	350	150

特殊能力：变形/ダミー/シールド防御/SFS

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
ビームサーベル	－	39	1	125	15	0
60mmバルカン炮	－	8	1～2	130	8	0
グレネードランチャー	－	32	2～3	60	27	0
ビームライフル	B1	30	3～4	100	17	0

Zガンダム(ウェーブライダー)MSZ－006

机动战士Zガンダム

地型适应 宇B 空B 陆－ 海－



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
11480	90	27	27	7	30850	350	150

特殊能力：变形/飞行/大气圈突入

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
ビームライフル	B1	30	3～4	100	17	0
连装ミサイル×2	－	21	4～5	60	25	0
ハイパーメガランチャー	MA	4000	12	－	25	0

Zザク

机动战士ガンダムZZ

地型适应 宇B 空－ 陆B 海C



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
11480	90	27	27	5	21200	65	40

特殊能力：シールド防御/SFS

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
ビームサーベル	－	39	1	125	15	0
グレネードランチャー	－	32	2～3	60	27	0
ビームライフル	B1	30	3～4	100	17	0

ZII(MS形态)MSZ－008

Z－MSV

地型适应 宇B 空－ 陆B 海C



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
11900	100	28	27	5	21400	250	100

特殊能力：变形/SFS

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
ビームサーベル	－	39	1	125	15	0
メガビームライフル	B1	30	3～4	100	16	0

ZII(MA形态)MSZ－008

Z－MSV

地型适应 宇B 空B 陆－ 海－



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
11900	100	28	27	8	21400	250	150

特殊能力：变形/飞行

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
メガビームライフル	B1	30	3～4	100	16	0

ソ ゾゴック MSM－08

MSV

地型适应 宇－ 空－ 陆B 海C



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
7560	50	18	19	4	6300	50	70

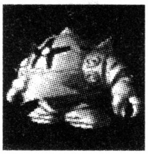
特殊能力：SFS

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
アームパンチ	－	40	2～4	110	15	0
ワイドカッター	－	20	4～5	125	10	0

ゾック MSM－10

机动战士ガンダム

地型适应 宇－ 空－ 陆C 海A



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
10360	70	21	22	5	11150	100	50

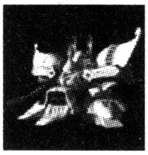
特殊能力：SFS

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
フォノンメーザー炮(水中)	B2	40	2～4	80	20	0
メガ粒子炮×2	B2	28	4～5	60	25	0

タ タイタイニア PMX－004

オリジナル(原创)

地型适应 宇B 空－ 陆B 海C



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
13100	150	32	32	6	34400	300	10

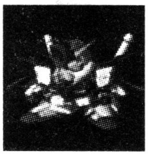
特殊能力：Iフィールド/SFS

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
ビームソード	－	40	1	120	27	0
デュアルビームガン	B1	30	3～4	100	30	0
ファンネル	P	40	2～8	100	20	35

ZZガンダム MSZ－010

机动战士ガンダムZZ

地型适应 宇B 空－ 陆B 海C



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
12950	120	32	36	6	44900	350	150

特殊能力：C・B・S/变形/SFS

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
ハイパービームサーベル	－	50	1	125	22	0
ダブルバルカン	－	10	1～2	130	12	0
ダブルビームライフル	B1	31	3～4	100	30	0
ハイメガキャノン	MA	14000	6	－	120	0

ZZガンダム－FA FA－010S

机动战士ガンダムZZ

地型适应 宇B 空－ 陆B 海－



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
12950	150	32	41	6	52000	350	180

特殊能力：耐ビームコーティング/SFS

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
ダブルバルカン	－	10	1～2	130	12	0
ダブルビームライフル	B1	31	3～4	100	30	0
スプレーミサイル×6	－	6	3～5	45	26	0
ハイメガキャノン	MA	14000	6	－	150	0

テ ディザード・ザク MS－06D

机动战士ガンダムZZ

地型适应 宇－ 空－ 陆A 海D



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
7000	45	15	15	4	5200	50	45

特殊能力：シールド防御/SFS

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
バルカン炮	－	10	1～2	130	5	0
クラッカーポッド	－	60	3	40	5	0
120mmマシンガン	－	24	2～4	110	8	0
连装ロケット弾ポッド×3	－	18	4～5	50	15	0

デイジエ MSK－008

机动战士Zガンダム

地型适应 宇－ 空－ 陆A 海D



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
11480	70	24	26	5	12900	150	100

特殊能力：SFS

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
ツインビームサード	－	38	1	125	12	0
60mmバルカン炮	－	8	1～2	130	6	0
ビームライフル	B1	29	3～4	100	14	0
扩散バズーカ	－	40	4～5	110	25	0

テ ディジェ SE－R SE・DJ－1R

Z－MSV

地型适应 宇D 空－ 陆B 海D



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
11760	75	26	27	5	14000	150	80
特殊能力				SFS			

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
80mm バルカン炮	－	9	1～2	130	10	0
ビームライフル	B1	29	3～4	100	14	0
扩散バズーカ	－	40	4～5	110	25	0

ディッシュ连络机 侦察机

机动战士ガンダム

地型适应 宇－ 空A 陆－ 海－



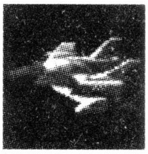
HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
6580	15	7	9	6	2100	30	20
特殊能力				EWAC／飞行			

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
机铳	－	10	1～4	140	3	0

TIN コッド FF－6

机动战士ガンダム

地型适应 宇－ 空A 陆－ 海－



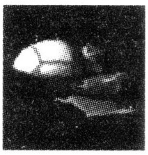
HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
5600	30	10	9	7	2000	30	25
特殊能力				飞行			

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
25mm 机关炮	－	10	1～2	140	5	0
对空ミサイル×2	－	21	3～4	60	9	0

ト ドップ小型战斗机

机动战士ガンダム

地型适应 宇－ 空A 陆－ 海－



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
5180	25	8	8	8	1650	30	20
特殊能力				飞行			

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
30mm バルカン炮	－	10	1～2	140	6	0
ミサイルランチャー×6	－	9	3～4	45	12	0

ドーベンウルフ AMX－014

机动战士ガンダムZZ

地型适应 宇B 空－ 陆B 海D



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
12950	100	30	29	5	33100	300	130
特殊能力				SFS			

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
隐し腕ビームサーベル	－	38	1	125	18	0
对舰用大型ミサイル×2	－	28	4～5	60	30	0
インコム	Q	40	3～7	100	20	15
メガランチャー	MA	5000	12	－	28	0

ドム MS－09

机动战士ガンダム

地型适应 宇－ 空－ 陆A 海D



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
7700	50	17	17	6	5900	80	80
特殊能力				SFS			

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
ヒートサーベル	－	31	1	120	10	0
360mm バズーカ	－	46	4～5	80	20	0

ドム・トローペン MS－09F/TROP

机动战士ガンダム 0083 STARDUST MEMORY

地型适应 宇－ 空－ 陆A 海D



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
8400	55	19	20	6	7350	90	70
特殊能力				SFS			

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
ヒートサーベル	－	31	1	120	10	0
シュツルムファウスト	－	50	3	60	25	0
90mm マシンガン	－	18	2～4	110	10	0
ラケーテン・バズ	－	46	4～5	80	20	0

ドライセン AMX－009

机动战士ガンダムZZ

地型适应 宇B 空－ 陆B 海C



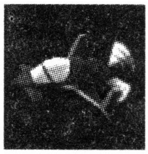
HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
10500	70	24	25	5	15450	200	80
特殊能力				SFS			

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
ビームランサー	－	39	1	120	11	0
ハンドガン	－	32	2～3	110	12	0
トライブレード	－	30	4～5	125	15	0

ドラゴン・フライ轻连络机

机动战士ガンダム

地型适应 宇－ 空A 陆－ 海－



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
4200	20	7	6	7	800	30	20
特殊能力				飞行			

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
机铳	－	10	1～4	140	3	0

ドラッツェ MS－21C

机动战士ガンダム 0083 STARDUST MEMORY

地型适应 宇A 空－ 陆－ 海－



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
7000	45	12	10	6	3400	70	35
特殊能力				シールド防御			

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
ビームサーベル	－	35	1	125	10	0
40mm バルカン	－	16	1～4	130	8	0

トリアーエズ FF－4 小型战斗机

机动战士ガンダム

地型适应 宇A 空－ 陆－ 海－



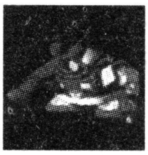
HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
5880	45	12	10	6	3400	70	35
特殊能力				－			

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
バルカン炮	－	10	1～2	140	5	0
多弹头ミサイル×2	－	28	3～4	60	10	0

トロピカルドム YMS－09D

MSV

地型适应 宇－ 空－ 陆A 海C



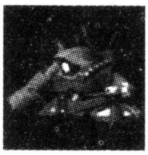
HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
7420	40	16	14	4	5000	100	40
特殊能力				SFS			

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
ヒートサーベル	－	31	1	120	10	0
ロケットバズーカ	－	48	4～5	80	15	0

ドワッジ MS－09G

机动战士ガンダムZZ

地型适应 宇－ 空－ 陆A 海C



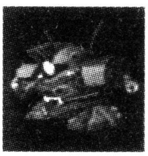
HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
8450	60	19	19	6	8100	120	75
特殊能力				SFS			

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
ヒートサーベル	－	32	1	120	10	0
30mm バルカン炮	－	5	1～2	140	5	0
360mm バズーカ	－	46	4～5	80	20	0

ドワッジ改 MS－09H

机动战士ガンダムZZ

地型适应 宇－ 空－ 陆A 海C



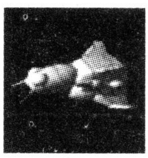
HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
9520	65	22	22	7	10450	170	80
特殊能力				SFS			

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
ヒートサーベル	－	32	1	120	10	0
30mm バルカン炮	－	5	1～2	130	5	0
ビームキャノン	EX	29	4～5	100	20	0

ドン・エスカルゴ对潜攻击用战斗机

机动战士ガンダム

地型适应 宇－ 空A 陆－ 海－



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
5600	30	8	8	6	1800	30	20
特殊能力				飞行			

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
对潜爆弹×3	EX	36	1～2	90	13	0
机铳	－	10	1～4	140	3	0

ニ νガンダム RX－93

机动战士ガンダム 逆袭のシャア

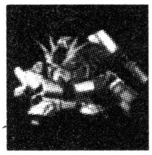
地型适应 宇B 空－ 陆B 海C



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
13160	120	32	32	6	41100	350	150
特殊能力				PF/ダミー/シールド防御/Iフィールド/SFS			

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
ビームサーベル	－	39	1	125	15	0
60mm バルカン炮	－	8	1～2	130	10	0
ビームライフル	B1	31	3～4	100	22	0
フィンファンネル	P	40	2～8	100	27	30

ニ νガンダム HWS FA-93HWS
CCA-MSV
地型适应 宇B 空- 陆B 海-



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
13160	140	32	37	6	51000	400	160

特殊能力：PF/ダミー/シールド防御/Iフィールド/SFS

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
60mmバルカン炮	-	8	1~2	130	10	0
ヘビービームライフル	B2	40	3~4	80	25	0
ミサイルランチャー×4	-	15	3~5	50	22	0
フインファンネル	P	40	2~8	100	27	30

ネ ネモ MSA-003
机动战士Zガンダム
地型适应 宇C 空- 陆C 海D



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
7700	55	18	18	4	6850	100	60

特殊能力：シールド防御/SFS

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
ビームサーベル	-	37	1	125	12	0
60mmバルカン炮	-	8	1~2	130	6	0
ビームライフル	B1	26	3~4	100	11	0

ネモIII MSA-004K
Z-MSV
地型适应 宇C 空- 陆C 海D



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
10920	60	20	20	4	9850	100	70

特殊能力：SFS

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
ビームサーベル	-	37	1	125	12	0
60mmバルカン炮	-	8	1~2	130	6	0
ビームライフル	B1	27	3~4	100	12	0
ビームキャノン	EX	29	4~5	100	20	0

ノ ノイエ・ジール AMA-002/AMA-X2
机动战士ガンダム0083 STARDUST MEMORY
地型适应 宇A 空- 陆- 海-

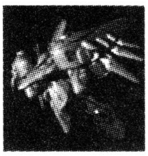


HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
18000	180	38	37	6	32000	350	150

特殊能力：Iフィールド

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
大型ビームサーベル	-	70	1	125	70	0
大型ミサイルランチャー×4	-	15	3~5	50	55	0
大型メガ粒子炮	B2	45	3~5	80	40	0
有线クローアーム	0	40	3~7	100	40	10

ノイエ・ジールII AMA-002S
オリジナル(原创)
地型适应 宇A 空- 陆- 海-

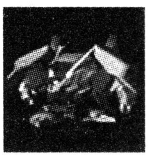


HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
18500	250	39	38	7	40300	400	10

特殊能力：Iフィールド

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
ビームサーベル	-	40	1	125	25	0
80mmバルカン炮	-	9	1~2	130	10	0
ビーム炮×2	B1	26	3~4	70	40	0
ファンネル	P	40	2~8	100	20	35

ハ バイアラン RX-160
机动战士Zガンダム
地型适应 宇C 空B 陆- 海-

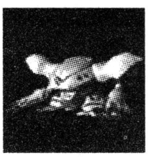


HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
11760	100	26	23	6	12950	200	100

特殊能力：飞行/SFS

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
ビームサーベル	-	38	1	125	14	0
メガ粒子炮×2	B2	28	4~5	60	25	0

ハイ・ゴッグ MSM-03C
机动战士ガンダム0080 ポケットの中の战争
地型适应 宇- 空- 陆C 海A



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
7700	60	20	22	4	8100	60	70

特殊能力：SFS

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
クロー	-	40	1	110	15	0
鱼雷×4(水中)	-	20	2~4	50	20	0
ビームカノン	B1	27	3~4	100	12	0
ハンドミサイルユニット	-	36	4~5	80	15	0

ハイザック RMS-106
机动战士Zガンダム
地型适应 宇C 空- 陆C 海D



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
8680	50	20	18	4	8150	150	60

特殊能力：シールド防御/SFS

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
ヒートホーク	-	30	1	120	8	0
ザクマシンガン改	-	19	2~4	110	8	0
ミサイル・ポッド×3	-	18	4~5	55	20	0

ハイザックカスタム RMS-106CS
机动战士Zガンダム
地型适应 宇B 空- 陆B 海D



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
8820	55	20	18	4	14750	170	65

特殊能力：ダミー/シールド防御/SFS

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
ビームサーベル	-	35	1	125	10	0
ビームライフル	B1	26	3~4	100	11	0
ミサイル・ポッド×3	-	18	4~5	55	20	0
狙击	MA	3500	5	-	10	0

バウ(MS形态)AMX-107
机动战士ガンダムZZ
地型适应 宇B 空- 陆B 海D

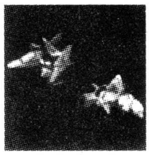


HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
10360	70	23	23	5	14750	200	80

特殊能力：变形/シールド防御/SFS

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
ビームサーベル	-	38	1	120	14	0
グレネードランチャー	-	30	1~2	60	20	0
ビームライフル	B1	28	3~4	100	13	0
メガ粒子炮	B2	40	4~5	80	25	0

バウ(MA形态)AMX-107
机动战士ガンダムZZ
地型适应 宇B 空B 陆- 海-



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
10360	70	23	23	7	14400	200	40

特殊能力：变形/飞行

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
ミサイル×6	-	9	2~4	45	12	0
バウナッター	-	70	4	60	20	0

バウンド・ドッグ(MS形态)NRX-055
机动战士Zガンダム
地型适应 宇B 空- 陆B 海-



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
12320	95	28	29	5	17550	300	110

特殊能力：变形/SFS

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
ビームライフル	B1	29	3~4	100	14	0
メガ粒子炮	B2	40	3~5	80	30	0

バウンド・ドッグ(MA形态)NRX-055
机动战士Zガンダム
地型适应 宇A 空B 陆- 海-



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
12320	90	28	29	7	17550	300	110

特殊能力：变形/飞行

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
メガ粒子炮	B2	40	3~5	80	30	0

バーザム RMS-154
机动战士Zガンダム
地型适应 宇B 空- 陆C 海D



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
9520	65	21	21	5	10000	200	80

特殊能力：SFS

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
ビームサーベル	-	39	1	125	15	0
60mmバルカンポッド	-	10	1~2	130	10	0
ビームライフル	B1	28	3~4	100	13	0

ハーディガン RGM-111
シルエットフォーミュラ
地型适应 宇C 空- 陆C 海D

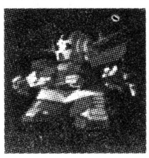


HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
11200	65	23	23	5	12750	250	70

特殊能力：シールド防御/SFS

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
ビームサーベル	-	38	1	125	14	0
グレネード	-	30	2~3	60	15	0
ビームライフル	B1	28	3~4	100	13	0
ビームランチャー	B2	40	4~5	80	20	0

パーフェクト・ジオング MSN-02
MSV
地型适应 宇B 空- 陆C 海-



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
12100	100	29	28	6	18750	200	70

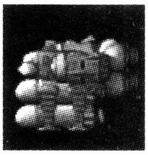
特殊能力：脱出

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
ビームサーベル	-	38	1	125	15	0
ビーム炮	B1	25	2~4	100	16	0
メガ粒子炮×2	B2	28	4~5	60	25	0
有线制御式ビーム炮	0	35	3~7	100	20	0

ハ パブリク突击艇

机动战士ガンダム

地型适应 宇A 空－ 陆－ 海－



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
6160	20	11	10	6	2450	35	20

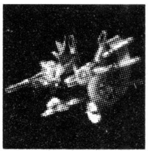
特殊能力：－

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
大型ミサイル×2	－	50	4～5	60	20	0

パラス・アテネ RMX－001

机动战士Zガンダム

地型适应 宇D 空－ 陆B 海D



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
11780	90	27	27	5	19900	350	110

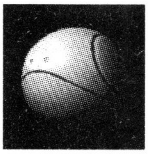
特殊能力：シールド防御/SFS

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
连装ビームガ×2	B1	21	3～4	60	18	0
扩散ビーム炮	B1	30	4～5	125	25	0
シールドミサイル	－	35	5	80	23	0
大型ミサイル	－	12	5～6	45	30	0

ハロ

オリジナル(原创)

地型适应 宇A 空－ 陆A 海A



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
25000	300	50	50	10	109200	990	999

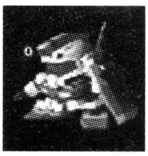
特殊能力：Iフィールド机能/大气圈突入

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
タックル	－	100	1	110	50	0
扩散バブル	－	90	2～4	90	90	0
大型メガ粒子炮	B2	60	4～6	80	75	0

パワードジム RGM－79

机动战士ガンダム 0083 STARDUST MEMORY

地型适应 宇B 空－ 陆B 海D



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
7280	45	16	18	6	7500	80	45

特殊能力：シールド防御/SFS

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
ビームサーベル	－	35	1	125	10	0
60mmバルカン炮	－	8	1～2	130	6	0
90mmマシンガン	－	18	2～4	110	10	0

ハンブラビ(MS形态)RX－139

机动战士Zガンダム

地型适应 宇B 空－ 陆B 海D



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
10920	70	24	22	5	13800	250	80

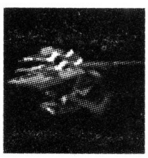
特殊能力：变形/SFS

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
ビームサーベル	－	38	1	125	14	0
海ヘビ	－	35	1～3	120	16	0
ビームライフル	B1	29	3～4	100	14	0

ハンブラビ(MA形态)RX－139

机动战士Zガンダム

地型适应 宇A 空C 陆－ 海－



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
10920	70	24	22	7	13800	250	80

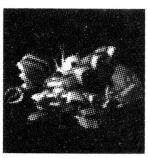
特殊能力：变形/飞行

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
海ヘビ	－	35	1～3	120	16	0
ビームガン×2	B1	18	3～4	70	17	0

ハンマ・ハンマ AMX－103

机动战士ガンダムZZ

地型适应 宇B 空－ 陆B 海D



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
12040	90	30	30	6	21850	200	90

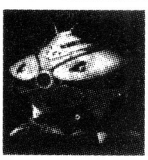
特殊能力：シールド防御/SFS

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
ビームサーベル	－	39	1	125	15	0
メガ粒子炮	B2	40	4～5	80	25	0
有线制御式ビーム炮	O	35	3～7	100	20	35

ヒ ビグザム MA－08

机动战士ガンダム

地型适应 宇B 空－ 陆D 海－



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
16800	130	34	33	5	28400	250	125

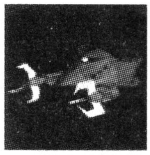
特殊能力：Iフィールド机能

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
ミサイル	－	30	2～4	80	25	0
大型メガ粒子炮	B2	45	3～5	80	40	0
扩散メガ粒子炮	B2	40	4～5	100	35	0

ビグロ MA－05

机动战士ガンダム

地型适应 宇A 空－ 陆－ 海－



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
10920	90	22	22	7	15200	120	80

特殊能力：－

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
クロー	－	40	1	110	15	0
连装ミサイルランチャー×6	－	9	3～5	45	20	0
大型メガ粒子炮	B2	45	3～5	80	40	0

ビグロマイヤー MA－05M

MSV

地型适应 宇A 空－ 陆－ 海－



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
11480	100	23	23	7	10550	170	85

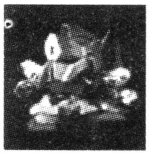
特殊能力：－

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
ビーム炮×2	B1	19	3～4	100	20	0
メガ粒子炮	B2	40	4～5	80	30	0

百式 MSN－100

机动战士Zガンダム

地型适应 宇B 空－ 陆B 海D



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
11480	80	27	23	5	24150	200	80

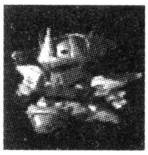
特殊能力：SFS

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
ビームサーベル	－	39	1	125	15	0
60mmバルカン炮	－	8	1～2	130	8	0
ビームライフル	B1	29	3～4	100	14	0
メガバズーカランチャー	MA	5000	12	－	22	0

百式改 MSN－100

Z－MSV

地型适应 宇B 空－ 陆B 海D



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
11760	90	29	26	5	27150	200	90

特殊能力：SFS

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
ビームサーベル	－	39	1	125	15	0
ビームガトリングガン	B1	30	2～4	100	15	0
パルスレーザー炮	－	35	4～5	110	25	0
メガバズーカランチャー	MA	5000	12	－	25	0

フ ファンファン小型ホバークラフト

机动战士ガンダム

地型适应 宇－ 空A 陆－ 海－



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
4200	35	7	7	6	1200	20	20

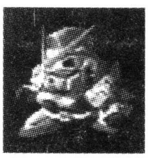
特殊能力：飞行

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
ミサイルランチャー×6	－	18	1～4	45	16	0

Vガンダム(MS形态)LM312V04

机动战士Vガンダム

地型适应 宇B 空－ 陆B 海C



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
11480	85	25	25	5	22400	400	150

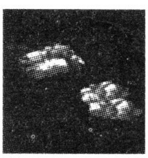
特殊能力：C・B・S/HPS/变形/シールド防御/SFS

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
ビームサーベル	－	38	1	125	14	0
60mmバルカン炮	－	8	1～2	130	8	0
ビームライフル	B1	31	3～4	100	22	0

Vガンダム(MA形态)LM312V04

机动战士Vガンダム

地型适应 宇B 空B 陆－ 海－



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
11480	85	25	25	7	22400	400	150

特殊能力：C・B・S/变形/飞行/シールド防御

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
ビームライフル	B1	31	3～4	100	22	0
ブーツ	－	70	4	45	30	0

Vガンダム・ヘキサ(MS形态)LM312V06

机动战士Vガンダム

地型适应 宇B 空－ 陆B 海C



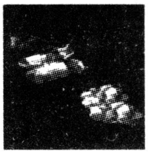
HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
11480	85	25	25	5	22400	400	150

特殊能力：C・B・S/HPS/变形/シールド防御/SFS

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
ビームサーベル	－	38	1	125	14	0
60mmバルカン炮	－	8	1～2	130	8	0
ハつ手ビームサーベル	－	42	2	125	22	0
ガトリング炮	－	15	3～5	110	15	0

フ Vガンダム・ヘキサ(MA形态)LM312V06
机动战士Vガンダム

地型适应 宇B 空B 陆－ 海－



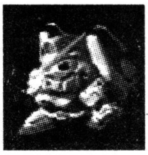
HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
11480	85	25	25	7	22400	400	150

特殊能力：C・B・S/变形/飞行/シールド防御

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
ブーツ	－	70	4	45	30	0
ガトリング炮	－	15	3～5	110	15	0

Vダッシュ・ガンダム(MS形态)SD-VB03A
机动战士Vガンダム

地型适应 宇B 空－ 陆B 海C



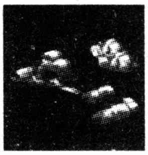
HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
11480	85	25	25	5	22400	400	150

特殊能力：C・B・S/HPS/变形/シールド防御/SFS

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
60mmバルカン炮	－	8	1～2	130	8	0
ビームスマートガン	B2	50	3～4	80	24	0
オーバーハングキャノン×2	B2	40	5～6	60	30	0

Vダッシュ・ガンダム(MA形态)SD-VB03A
机动战士Vガンダム

地型适应 宇B 空B 陆－ 海－



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
11480	85	25	25	7	22400	400	150

特殊能力：C・B・S/变形/飞行

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
ビームスマートガン	B2	50	3～4	80	24	0
ハンガー/ブーツ	－	80	4	45	35	0

V2ガンダム(MS形态)LM314V21
机动战士Vガンダム

地型适应 宇B 空－ 陆B 海C



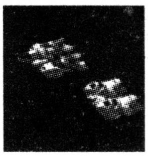
HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
13580	100	30	30	9	46450	550	150

特殊能力：HPS/变形/Iフィールド/シールド防御/SFS

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
ビームサーベル	－	40	1	125	19	0
60mmバルカン炮	－	8	1～2	130	10	0
MPRビームライフル	B1	31	3～5	100	20	0
光の翼	MA	16800	10	－	28	0

V2ガンダム(MA形态)LM314V21
机动战士Vガンダム

地型适应 宇B 空A 陆－ 海－



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
13580	100	30	30	12	46450	550	150

特殊能力：C・B・S/变形/飞行

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
ブーツ	－	70	4	45	30	0
MPRビームライフル	B1	31	3～5	100	20	0

V2アサルト LM314V24
机动战士Vガンダム

地型适应 宇B 空－ 陆B 海C



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
13580	100	30	30	9	46500	550	150

特殊能力：HPS/C・B・S/Iフィールド/シールド防御/SFS

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
ビームサーベル	－	40	1	125	19	0
60mmバルカン炮	－	8	1～2	130	10	0
メガビームライフル	B2	40	3～5	80	25	0
ヴェスバー	MA	10000	4	－	20	0

V2バスターLM314V24
机动战士Vガンダム

地型适应 宇B 空－ 陆B 海C



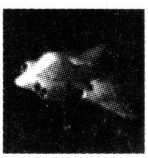
HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
13580	100	30	30	9	46450	550	150

特殊能力：HPS/C・B・S/Iフィールド/シールド防御/SFS

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
60mmバルカン炮	－	8	1～2	130	10	0
マイクロミサイルポッド×6	－	6	3～5	45	18	0
スプレービームポッド	B1	31	3～5	125	23	0
メガビームキャノン	MA	5000	12	－	20	0

フライ・マンタ战斗爆击机
机动战士ガンダム

地型适应 宇－ 空A 陆－ 海－



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
5600	35	10	9	7	2000	30	20

特殊能力：飞行

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
小型爆弹×3	EX	36	1～2	90	13	0
机铳	－	10	1～4	140	3	0
ミサイル・ポッド×4		15	2～4	50	15	0

ブラウ・ブロ MAN-03
机动战士ガンダム

地型适应 宇A 空－ 陆－ 海－



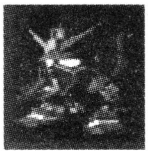
HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
11340	150	21	19	6	10900	200	50

特殊能力：脱出

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
有线サイコミュ式メガ粒子炮	P	30	3～7	100	30	25

FAガンダム FA-78-1
MSV

地型适应 宇B 空－ 陆B 海－



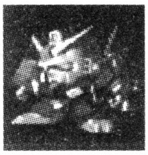
HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
8400	75	21	26	5	32000	150	110

特殊能力：SFS

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
60mmバルカン炮	－	8	1～2	130	6	0
连装ビームライフル×2	B1	20	3～4	100	18	0
肩部ロケット炮	－	40	4～5	80	27	0

FAガンダムMkII FA-178
Z-MSV

地型适应 宇B 空－ 陆B 海－



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
10500	75	23	28	5	18750	200	110

特殊能力：SFS/シールド防御

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
60mmバルカン炮	－	8	1～2	130	8	0
连装ビームガン	B1	21	3～4	60	18	0
グレネードランチャー	－	32	2～5	60	25	0

FAガンダムMkIII FA-007GIII
M-MSV

地型适应 宇B 空－ 陆B 海－



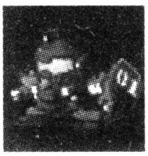
HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
11200	80	25	30	5	20000	200	120

特殊能力：SFS

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
ビームサーベル	－	38	1	125	14	0
ビームライフル	B1	30	3～4	100	17	0
シールドキャノン×2	－	28	4～5	45	25	0
ハイパービームキャノン	B2	30	5～6	60	30	0

ブルーディスティニー1号机 RX-79BD-1
机动战士ガンダム外传

地型适应 宇－ 空－ 陆A 海C



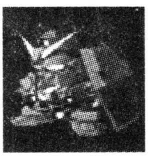
HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
7700	60	28	19	5	9950	250	80

特殊能力：EXAM/MC/シールド防御/SFS

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
システム机动	Q	40	1	100	30	30
60mmバルカン炮	－	8	1～2	130	12	0
100mmマシンガン	－	20	2～4	110	24	0
胸部ミサイル×2	－	21	3～4	60	40	0

ブルーディスティニー2号机 RX-79BD-2
机动战士ガンダム外传

地型适应 宇B 空－ 陆B 海D



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
8540	60	28	19	5	12150	120	85

特殊能力：EXAM/MC/シールド防御/SFS

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
システム机动	Q	40	1	100	30	30
60mmバルカン炮	－	8	1～2	130	12	0
胸部ミサイル×2	－	21	3～4	60	40	0
ビームライフル	B1	27	3～4	100	24	0

ブルーディスティニー3号机 RX-79BD-3
机动战士ガンダム外传

地型适应 宇A 空－ 陆C 海D



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
8540	60	28	19	5	12150	120	90

特殊能力：EXAM/MC/シールド防御/SFS

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
システム机动	Q	40	1	100	30	30
60mmバルカン炮	－	8	1～2	130	12	0
胸部ミサイル×2	－	21	3～4	60	40	0
ビームライフル	B1	27	3～4	100	24	0

プロトZガンダム MSZ-006-X1
Z-MSV

地型适应 宇B 空－ 陆B 海－



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
10920	80	24	24	5	13600	200	120

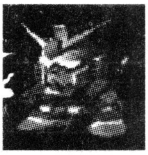
特殊能力：シールド防御/SFS

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
ビームサーベル	－	39	1	125	15	0
ビームライフル	B1	28	3～4	100	13	0

フ プロトタイプガンダム RX-78-1

MSV

地型适应　宇 B　空 -　陆 B　海 B



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
7700	65	17	20	5	10200	100	80

特殊能力：シールド防御 /SFS

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
ビームジャベリン	-	38	1	125	11	0
60mm バルカン炮	-	8	1~2	130	6	0
スーパーナパーム	-	50	3	100	15	0
ビームライフル	B1	28	3~4	100	13	0

プロトタイプサイコガンダム MRX-007

M-MSV

地型适应　宇 C　空 -　陆 C　海 D



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
11200	110	30	30	6	15100	300	100

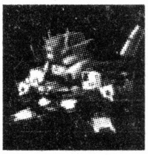
特殊能力：SFS

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
扩散メガ粒子炮	B2	40	4~5	100	35	0
有线制御式ビーム炮	Q	35	3~7	100	20	35

プロトタイプ ZZ ガンダム MSZ-009

M-MSV

地型适应　宇 B　空 -　陆 B　海 C



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
11480	90	30	34	6	22050	300	80

特殊能力：变形 /SFS

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
ハイパービームサーベル	-	50	1	125	22	0
ダブルビームライフル	B1	31	3~4	100	30	0

プロトタイプリックデイアス RX-098

M-MSV

地型适应　宇 B　空 -　陆 B　海 D



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
9100	55	21	23	4	11000	100	110

特殊能力：SFS

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
ハイパービームサーベル	-	50	1	125	22	0
ビームピストル	B1	29	3~4	100	12	0
クレイバズーカ	-	45	4~5	80	25	0

ブローバー潜水侦察舰

机动战士ガンダム

地型适应　宇 -　空 -　陆 -　海 A



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
5180	20	7	7	7	1450	30	20

特殊能力：EWAC

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
鱼雷 ×2 (水中)	-	42	2~4	60	10	0

ヘ ペズン・ドワッジ MS-10

MS-X

地型适应　宇 -　空 -　陆 A　海 C



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
7140	50	17	18	6	6250	90	60

特殊能力：SFS

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
ヒートサーベル	-	32	1	120	10	0
改造型ジャイアント・バズ	-	48	4~5	80	15	0

ヘビーガン RGM-109

机动战士ガンダム F91

地型适应　宇 C　空 -　陆 C　海 D



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
10360	60	22	22	5	11300	150	65

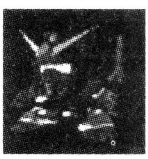
特殊能力：シールド防御 /SFS

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
ビームサーベル	-	37	1	125	12	0
60mm バルカン炮	-	8	1~2	130	6	0
グレネードランチャー	-	30	2~3	60	20	0
ビームライフル	B1	28	3~4	100	13	0

ヘビーガンダム FA-78-2

MS-X

地型适应　宇 B　空 -　陆 B　海 -



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
9800	70	22	22	4	10800	100	80

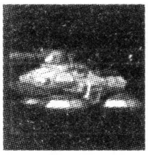
特殊能力：SFS

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
ビームサーベル	-	37	1	125	12	0
ビームライフル	B1	28	3~4	100	13	0
肩部キャノン炮	EX	40	4~5	60	25	0

ホ ホバートラック战斗支援车辆

机动战士ガンダム /第 08MS 小队

地型适应　宇 -　空 -　陆 A　海 -



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
6580	25	8	17	7	3300	35	30

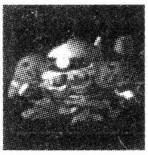
特殊能力：EWAC

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
机铳	-	10	1~4	140	3	0

ホビーハイザック RMS-106

机动战士ガンダム 逆袭のシャア

地型适应　宇 D　空 -　陆 D　海 D



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
7000	40	10	13	4	3100	35	30

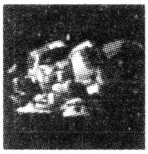
特殊能力：シールド防御 /SFS

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
タックル	-	40	1	110	7	0

ボリノーク・サマーン PMX-002

机动战士 Z ガンダム

地型适应　宇 B　空 -　陆 B　海 D



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
11760	80	27	27	5	19900	250	90

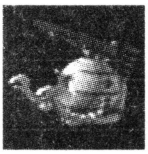
特殊能力：シールド防御 /SFS

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
ビームトマホーク	-	38	1	120	16	0
グレネードランチャー	-	30	2~3	60	20	0
メガ粒子炮	B2	40	4~5	80	25	0

ボール RB-79

机动战士ガンダム

地型适应　宇 A　空 -　陆 -　海 -



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
6160	35	10	11	3	2600	30	30

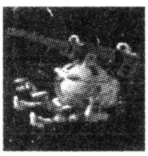
特殊能力：-

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
タックル	-	40	1	110	7	0
120mm 低反动キャノン	-	45	4~6	80	11	0

ボール改修型 RB-79-C

机动战士ガンダム 0083 STARDUST MEMORY

地型适应　宇 A　空 -　陆 -　海 -



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
6720	40	14	13	3	3650	35	40

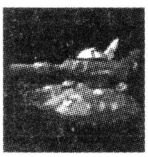
特殊能力：-

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
タックル	-	40	1	110	7	0
120mm 低反动キャノン	-	45	4~6	80	11	0

マ マゼラ・アタック主力战车

机动战士ガンダム

地型适应　宇 -　空 -　陆 A　海 -



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
5320	30	8	9	5	2150	30	30

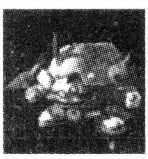
特殊能力：-

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
50mm マシンガン	-	10	1~2	140	5	0
175mm 无反动炮	-	35	3~5	80	10	0

マラサイ RMS-108

机动战士 Z ガンダム

地型适应　宇 B　空 -　陆 B　海 D



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
8820	60	19	19	5	10150	150	60

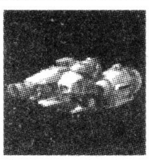
特殊能力：ダミー /シールド防御 /SFS

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
ビームサーベル	-	35	1	125	10	0
60mm バルカン炮	-	8	1~2	130	6	0
ビームライフル	B1	27	3~4	100	12	0

メ メガライダーFXA-08R

机动战士ガンダム ZZ

地型适应　宇 B　空 -　陆 A　海 -



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
10920	100	25	25	7	22550	250	70

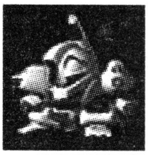
特殊能力：-

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
メガランチャー	MA	6000	12	-	25	0

メ

メタス(MS形态)MSA-005
机动战士Zガンダム

地型适应 宇B 空－ 陆C 海－



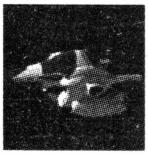
HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
9800	65	21	17	5	8400	150	50

特殊能力：变形/SFS

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
ビームサーベル	–	38	1	125	14	0
アームビームガン	B1	26	2～4	100	12	0

メタス(MA形态)MSA-005
机动战士Zガンダム

地型适应 宇B 空B 陆－ 海－



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
9800	150	21	17	7	8400	150	50

特殊能力：变形/飞行

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
アームビームガン	B1	26	2～4	100	12	0

メタス改(MS形态)MSA-005S
Z-MSV

地型适应 宇B 空－ 陆B 海D



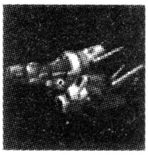
HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
10360	70	24	18	5	11950	150	60

特殊能力：变形/SFS

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
ビームサーベル	–	38	1	125	14	0

メタス改(MA形态)MSA-005S
Z-MSV

地型适应 宇B 空B 陆－ 海－



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
10360	70	24	18	7	11950	150	60

特殊能力：变形/飞行

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
ハイメガキャノン	B2	60	5～6	80	35	0

メッサーラ(MS形态)PMX-000
机动战士Zガンダム

地型适应 宇A 空－ 陆－ 海－



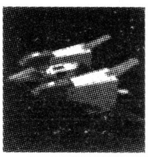
HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
12040	90	29	28	5	14200	250	110

特殊能力：变形/SFS

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
ビームサーベル	–	39	1	125	15	0
グレネードランチャー	–	30	2～3	60	25	0
ミサイル・ポッド×6	–	9	3～5	50	20	0

メッサーラ(MA形态)PMX-000
机动战士Zガンダム

地型适应 宇A 空－ 陆－ 海－



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
12040	90	29	28	9	14200	250	110

特殊能力：变形

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
ミサイル・ポッド×6	–	9	3～5	50	20	0
メガ粒子炮×2	B2	28	4～5	60	25	0

ヤ

ヤクト・ドーガ(ギュネイ専用机)MSN-03
机动战士ガンダム 逆袭のシャア

地型适应 宇B 空－ 陆B 海C



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
12320	110	28	28	5	22750	250	90

特殊能力：ダミー/シールド防御/SFS

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
铳剣付きビームサーベル	–	39	1	125	11	0
ビームアサルトライフル	B1	31	3～4	100	25	0
メガ粒子炮	B2	40	4～5	80	30	0
ファンネル	P	40	2～8	100	35	30

ヤクト・ドーガ(クエス専用机)MSN-03
机动战士ガンダム 逆袭のシャア

地型适应 宇B 空－ 陆B 海C



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
12320	110	28	28	5	22750	250	90

特殊能力：ダミー/シールド防御/SFS

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
ビームサーベル	–	39	1	125	15	0
メガガトリングガン	–	20	2～4	110	22	0
メガ粒子炮	B2	40	4～5	80	30	0
ファンネル	P	40	2～8	100	35	30

リ

リ・ガズィ(MS形态)RGZ-91
机动战士ガンダム 逆袭のシャア

地型适应 宇B 空－ 陆B 海D



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
11900	80	28	28	5	27250	200	75

特殊能力：ダミー/シールド防御/SFS

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
ビームサーベル	–	39	1	125	15	0
60mmバルカン炮	–	8	1～2	130	10	0
ビームライフル	B1	30	3～4	100	17	0
グレネードランチャー	–	32	2～5	60	25	0

リ・ガズィ(B・W・S)RGZ-91
机动战士ガンダム 逆袭のシャア

地型适应 宇B 空B 陆－ 海－



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
11900	80	28	28	8	27250	200	75

特殊能力：ダミー/变形/飞行

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
グレネードランチャー		32	2～5	60	25	0
ビームキャノン×2	B1	18	3～5	60	23	0
大口怪メガビームキャノン	MA	4000	10	–	22	0

リ・ガズィ・カスタム(MS形态)RGZ-91B
CCA-MSV

地型适应 宇B 空－ 陆B 海D



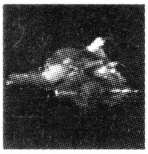
HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
12600	100	29	29	5	31200	200	100

特殊能力：变形/ダミー/SFS

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
ハイパービームサーベル	–	50	1	125	22	0
60mmバルカン炮	–	8	1～2	130	10	0
ビームアサルトライフル	B1	31	3～4	100	25	0

リ・ガズィ・カスタム(MS形态)RGM-91B
CCA-MSV

地型适应 宇B 空A 陆－ 海－



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
12600	100	29	29	8	32100	200	100

特殊能力：变形/飞行

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
グレネードランチャー	–	30	2～3	60	20	0
メガ粒子炮×2	B2	28	4～5	60	25	0
大口怪メガビームキャノン	MA	5000	10	–	28	0

リゲルグ MS-14J
机动战士ガンダムZZ

地型适应 宇A 空－ 陆D 海－



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
11900	75	28	25	6	14200	250	80

特殊能力：SFS

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
ビームサーベル	–	38	1	125	14	0
グレネードランチャー	–	30	2～3	60	25	0
ビームライフル	B1	29	2～3	100	14	0
连装ミサイルランチャー×6	–	9	3～5	60	20	0

リック・ディアス(黒)RMS-099
机动战士Zガンダム

地型适应 宇B 空－ 陆B 海D



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
9800	65	22	24	4	12400	150	70

特殊能力：SFS

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
ビームサーベル	–	37	1	125	12	0
バルカンファランクス	–	10	1～2	130	6	0
ビームピストル	B1	29	3～4	100	12	0
クレイバズーカ	–	45	4～5	80	25	0

リック・ディアスⅡ MSA-099-2
Z-MSV

地型适应 宇B 空－ 陆B 海D



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
10640	70	24	25	5	14350	150	70

特殊能力：SFS

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
ビームサーベル	–	38	1	125	14	0
连装メガビームガン×2	B1	21	2～4	60	18	0

リック・ドム MS-09R
机动战士ガンダム

地型适应 宇A 空－ 陆D 海－



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
7700	50	17	17	5	5900	80	60

特殊能力：SFS

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
ヒートサーベル	–	31	1	120	10	0
360mmバズーカ	–	46	4～5	80	20	0

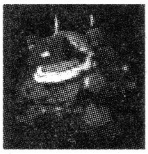
リ リック・ドムⅡ MS-09R2
机动战士ガンダム0083 STARDUST MEMORY
地型适应 宇A 空- 陆D 海-



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
8400	55	18	19	6	7000	120	70
特殊能力				SFS			

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
ヒートサーベル	-	31	1	120	10	0
シュツルムファウスト	-	50	3	60	25	0
ビーム炮	B1	26	3~4	100	15	0
360mmバズーカ	-	46	4~5	80	20	0

量产型ガンキャノン RX-770
机动战士ガンダム0080 ポケットの中の战争
地型适应 宇C 空- 陆B 海-



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
7140	55	15	19	4	5450	70	60
特殊能力				SFS			

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
60mmバルカン炮	-	8	1~2	130	6	0
90mmマシンガン	-	18	2~4	110	10	0
240mmキャノン炮×2	EX	28	4~5	70	25	0

量产型キュベレイ AMX-004G
机动战士ガンダムZZ
地型适应 宇B 空- 陆B 海-



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
11200	75	25	25	6	14000	200	90
特殊能力				SFS			

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
ビームサーベル	-	38	1	125	14	0
ハンドランチャー	B1	26	3~4	100	13	0
アクティブカノン×2	B1	21	4~5	60	23	0
ファンネル	P	40	2~8	100	20	35

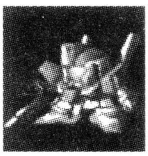
量产型サイコガンダム MRX-011
M-MSV
地型适应 宇A 空- 陆C 海-



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
13020	100	28	28	5	18250	250	120
特殊能力				SFS			

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
ハイパービームサーベル	-	50	1	125	22	0
グレネードランチャー	-	30	2~3	60	25	0
扩散メガ粒子炮	B2	40	4~5	100	35	0
有线制御式ビーム炮	Q	35	3~7	100	20	35

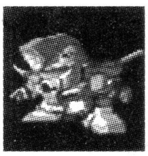
量产型Zガンダム MSZ-007
Z-MSV
地型适应 宇C 空- 陆B 海D



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
9940	80	23	21	5	10950	200	110
特殊能力				SFS			

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
ビームサーベル	-	38	1	125	14	0
メガビームライフル	B1	30	3~4	100	16	0

量产型ZZガンダム MSZ-013
M-MSV
地型适应 宇C 空- 陆B 海D



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
10920	80	24	28	5	13400	150	90
特殊能力				SFS			

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
ビームサーベル	-	39	1	125	15	0
50mmバルカン炮	-	8	1~2	130	7	0
ビームライフル	B1	29	3~4	100	14	0
简易ハイメガキャノン	B2	70	4~5	80	70	0

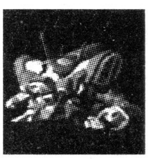
量产型νガンダム RX-94
M-MSV
地型适应 宇C 空- 陆B 海D



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
11500	100	30	30	5	17850	250	100
特殊能力				SFS			

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
ビームサーベル	-	38	1	125	14	0
60mmバルカン炮	-	8	1~2	130	10	0
ビームスプレーガン	B1	28	3~4	100	20	0
インコム	Q	40	3~7	100	30	20

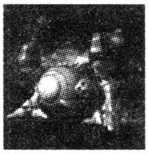
量产型ハンマ・ハンマ AMX-103G
オリジナル(原创)
地型适应 宇B 空- 陆B 海D



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
11900	70	27	27	6	16350	200	10
特殊能力				SFS			

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
ビームサーベル	-	38	1	125	14	0
有线制御式ビーム炮	Q	35	3~7	100	20	35

量产型ビグザム MA-09
オリジナル(原创)
地型适应 宇- 空- 陆A 海C



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
15000	80	25	27	5	25800	150	10
特殊能力				耐ビームコーティング			

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
ミサイル×4	-	20	2~4	50	23	0
大型メガ粒子炮	B2	45	3~5	80	40	0

量产型百式 MSR-100S
Z-MSV
地型适应 宇B 空- 陆B 海-



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
9940	80	22	20	5	10450	220	60
特殊能力				SFS			

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
ビームサーベル	-	38	1	125	14	0
60mmバルカン炮	-	8	1~2	130	6	0
ハンドグレネード	-	30	2~3	60	25	0
ビームライフル	B1	28	3~4	100	13	0

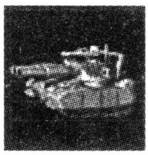
ル ルッグン机动侦察机
机动战士ガンダム
地型适应 宇- 空A 陆- 海-



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
4050	30	7	4	8	1000	30	25
特殊能力				飞行/EWAC			

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
小型爆弹×3	EX	36	1~2	90	13	0
机铳	-	10	1~3	140	4	0

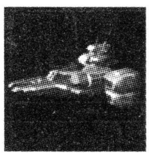
ロ 61式战车 主力战车
机动战士ガンダム
地型适应 宇- 空- 陆A 海-



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
5320	35	8	9	5	1800	20	20
特殊能力				-			

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
180mmキャノン×2	-	33	4~6	80	11	0

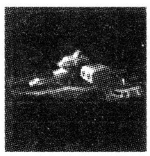
ア アイリッシュ アイリッシュ级巡洋舰
机动战士Zガンダム
地型适应 宇A 空- 陆- 海-



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
27000	194	36	24	8	24300	5	90
特殊能力				-			

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
对空レーザー炮	-	18	1	120	10	0
大型メガ粒子炮×2	B2	35	5~6	70	50	0

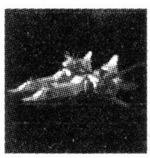
アーガマ强袭用机动巡洋舰
机动战士Zガンダム
地型适应 宇B 空B 陆- 海-



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
30000	194	40	24	9	42000	6	100
特殊能力				ダミー/ミノフスキー粒子散布			

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
单装炮×3	B1	16	3~4	70	32	0
メガ粒子炮	B2	45	4~5	80	40	0

アルビオンペガサス级强袭扬陆舰
机动战士ガンダム0083 STARDUST MEMORY
地型适应 宇B 空B 陆- 海-



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
28000	194	39	23	9	38000	7	90
特殊能力				ビーム撹乱幕/ミノフスキー粒子散布			

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
对空レーザー炮	-	18	1	120	10	0
メガ粒子炮	B2	45	4~5	70	40	0
大型ミサイル×4	-	20	3~6	55	22	0

アレキサンドリア アレキサンドリア级巡洋舰
机动战士Zガンダム
地型适应 宇A 空- 陆- 海-



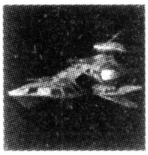
HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
27000	211	38	25	7	27200	6	100
特殊能力				ビーム撹乱幕			

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
对空レーザー炮	-	18	1	120	10	0
单装炮×2	B1	18	3~4	80	28	0
メガ粒子炮×4	B2	25	4~5	50	52	0

エ エンドラ ムサイ级轻巡洋舰

机动战士ガンダムZZ

地型适应 宇B 空C 陆－ 海－



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
29000	209	37	22	8	33800	6	80

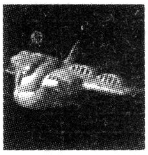
特殊能力：ミノフスキー粒子散布

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
单装メガ粒子炮×2	B2	35	4～5	70	44	0

カ ガウ攻击空母

机动战士ガンダム

地型适应 宇－ 空A 陆－ 海－



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
20500	144	31	15	10	23000	6	35

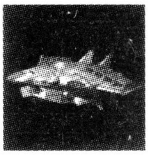
特殊能力：－

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
对空机关炮	－	15	1	120	8	0
ビーム炮	B1	20	2～4	90	24	0
爆击	MA	7000	4	－	35	0

ガルダ超大型输送机

机动战士Zガンダム

地型适应 宇－ 空A 陆－ 海－



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
23000	173	32	22	10	22350	22	40

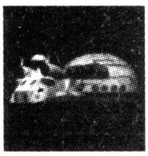
特殊能力：－

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
对空机关炮	－	15	1	120	8	0
ミサイルランチャー×6	－	15	2～6	50	22	0

キ ギャロップ陆战艇

机动战士ガンダム

地型适应 宇－ 空－ 陆A 海－



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
16200	108	29	14	8	10450	5	35

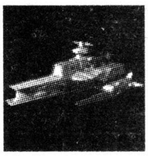
特殊能力：－

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
机关炮	－	15	1	100	8	0
カーゴ	－	75	1～3	70	35	0
ビーム炮	B1	20	2～4	90	24	0
连装ミサイル×4	－	20	3～5	55	18	0

ク クラップ クラップ级巡洋舰

机动战士ガンダム 逆袭のシャア

地型适应 宇A 空－ 陆－ 海－



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
29000	209	38	23	8	28300	6	100

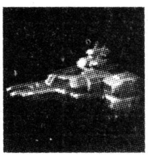
特殊能力：－

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
对空レーザー炮	－	18	1	120	10	0
ミサイルランチャー×4	－	20	2～3	55	18	0
大型メガ粒子炮×2	B2	35	5～6	70	50	0

グラーフ・ツエペリン チベ级重巡洋舰

机动战士ガンダム0080 ポケットの中の战争

地型适应 宇A 空－ 陆－ 海－



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
22000	158	35	20	6	18150	5	40

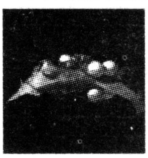
特殊能力：－

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
机关炮	－	15	1	120	8	0
ミサイル×6	－	15	2～4	50	22	0
メガ粒子主炮	B2	45	4～5	60	40	0

グワジン グワジン级战舰

机动战士ガンダム

地型适应 宇A 空－ 陆－ 海－



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
30000	211	41	25	11	44000	7	150

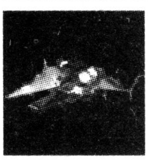
特殊能力：ビーム搅乱幕/ミノフスキー粒子散布

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
连装ビーム炮×4	B1	14	3～4	60	36	0
メガ粒子主炮×3	B2	30	4～5	60	48	0

グワダン超大型战舰

机动战士Zガンダム

地型适应 宇A 空－ 陆－ 海－



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
35000	278	43	28	12	49000	7	150

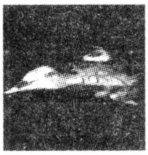
特殊能力：ビーム搅乱幕/ミノフスキー粒子散布

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
对空レーザー炮	－	18	1	120	10	0
メガ粒子炮	B2	35	4～5	70	40	0

グワンバン グワジン级战舰

机动战士Zガンダム

地型适应 宇A 空－ 陆－ 海－



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
36000	238	44	28	12	53500	7	160

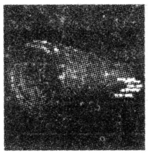
特殊能力：ビーム搅乱幕/ミノフスキー粒子散布

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
单装炮×2	B1	18	3～4	80	28	0
メガ粒子炮	B2	45	4～5	80	40	0

コ コロニーレーザー

机动战士Zガンダム

地型适应 宇A 空－ 陆－ 海－



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
80000	300	98	15	3	160000	－	1

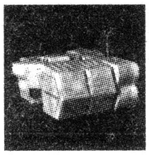
特殊能力：－

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
コロニーレーザー	MA	99999	∞	－	300	0

コロンブス输送舰

机动战士ガンダム

地型适应 宇A 空－ 陆－ 海－



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
16500	280	28	12	12	8000	5	25

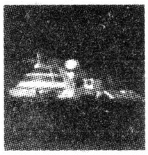
特殊能力：补给

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
－	－	－	－	－	－	－

サ ザク・タンカー输送战车

机动战士ガンダムZZ

地型适应 宇－ 空－ 陆A 海－



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
14000	144	20	14	7	6200	3	20

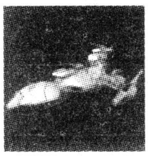
特殊能力：－

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
机关炮	－	15	1	100	8	0
ビーム炮	B1	20	2～4	90	24	0

サダラーン机动战舰

机动战士ガンダムZZ

地型适应 宇B 空B 陆－ 海－



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
34000	238	42	26	10	65000	7	150

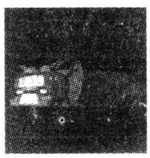
特殊能力：ビーム搅乱幕/ミノフスキー粒子散布

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
对空レーザー炮	－	18	1	120	10	0
连装ミサイルランチャー×6	－	15	3～4	50	22	0
メガ粒子连装炮×4	B2	25	5～6	50	52	0

サムソン大型トレーラー

机动战士ガンダム

地型适应 宇－ 空－ 陆A 海－



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
10000	48	18	13	7	3750	2	20

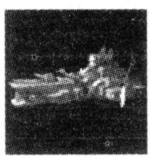
特殊能力：－

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
机关炮	－	15	1	100	8	0

サラミス サラミス级巡洋舰

机动战士ガンダム

地型适应 宇A 空－ 陆－ 海－



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
18000	173	27	14	5	10350	4	40

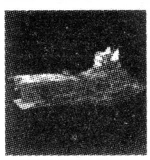
特殊能力：－

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
机关炮	－	15	1	120	8	0
ミサイルランチャー×4	－	20	2～3	55	18	0
单装炮×3	B1	16	3～4	70	32	0

サラミス改 サラミス级巡洋舰

机动战士ガンダム

地型适应 宇A 空－ 陆－ 海－



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
21000	178	34	21	5	16200	4	45

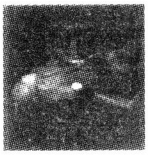
特殊能力：－

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
机关炮	－	15	1	120	8	0
单装炮×2	B1	18	3～4	70	28	0
メガ粒子炮×2	B2	35	4～5	70	44	0

サ ザンジバル机动巡洋舰

机动战士ガンダム

地型适应 宇B 空B 陆－ 海－



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
25000	209	36	18	7	28000	5	90

特殊能力：－

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
机关炮	－	15	1	120	8	0
主炮	B1	20	3～4	90	24	0
メガ粒子炮×2	B2	35	4～5	70	44	0
J型ミサイル×2	－	35	3～6	65	18	0

シ ジークフリート ムサイ级轻巡洋舰

机动战士ガンダム0080 ポケットの中の战争

地型适应 宇A 空－ 陆－ 海－



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
20000	168	33	16	5	14750	4	40

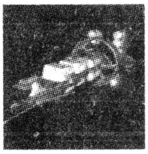
特殊能力：－

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
C型ミサイル×6	－	15	2～3	50	22	0
145型ミサイル×2	－	20	3～5	65	18	0
メガ粒子炮×2	B2	35	4～5	70	44	0

ジュピトリス超大型输送舰

机动战士Zガンダム

地型适应 宇A 空－ 陆－ 海－



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
55000	120	39	17	7	55450	8	150

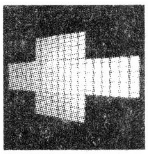
特殊能力：修理

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
对空レーザー炮	－	18	1	120	10	0

ソ ソーラ・システム

机动战士ガンダム

地型适应 宇A 空－ 陆－ 海－



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
70000	180	98	15	3	120000	－	1

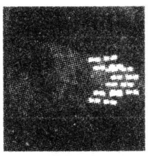
特殊能力：－

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
ミラー放射	MA	42000	∞	－	180	0

ソーラ・レイ

机动战士ガンダム

地型适应 宇A 空－ 陆－ 海－



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
75000	240	98	15	3	140000	－	1

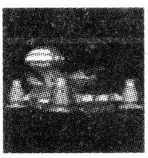
特殊能力：－

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
ミラー放射	MA	99999	∞	－	180	0

タ ダブデ大型陆战艇

机动战士ガンダム

地型适应 宇－ 空－ 陆A 海－



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
22000	209	30	16	8	13150	3	40

特殊能力：－

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
机关炮	－	15	1	100	8	0
主炮×2	B2	35	4～5	70	44	0

チ チベ チベ级重巡洋舰

机动战士ガンダム

地型适应 宇A 空－ 陆－ 海－



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
21500	158	34	19	6	17100	5	45

特殊能力：－

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
机关炮	－	15	1	120	8	0
ミサイル×6	－	15	2～4	50	22	0
メガ粒子主炮	B2	45	4～5	80	40	0

チベ改 チベ级重巡洋舰

机动战士Zガンダム

地型适应 宇A 空－ 陆－ 海－



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
25000	182	37	24	6	22900	5	50

特殊能力：－

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
机关炮	－	15	1	120	8	0
ミサイル×6	－	15	2～4	50	22	0
单装ビーム炮×2	B1	18	3～4	80	28	0
メガ粒子主炮	B2	45	4～5	80	40	0

ト ドゴス・ギア大型战舰

机动战士Zガンダム

地型适应 宇A 空－ 陆－ 海－



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
33000	235	42	27	11	43000	7	150

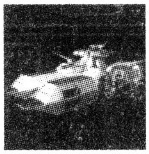
特殊能力：ビーム搅乱幕/ミノフスキー粒子散布

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
对空レーザー炮	－	18	1	120	10	0
连装ミサイルランチャー×6	－	15	3～4	50	22	0
单装炮×2	B1	18	4～5	70	28	0
大型メガ粒子炮	B2	45	5～6	80	50	0

トロイホース ペガサス级强袭扬陆舰

机动战士ガンダム0080 ポケットの中の战争

地型适应 宇B 空B 陆－ 海－



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
23500	162	36	17	6	23000	5	80

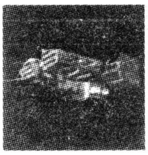
特殊能力：ミノフスキー粒子散布

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
连装ミサイルランチャー×6	－	15	3～4	50	22	0
メガ粒子炮	B2	45	4～5	80	40	0

ドロス超大型输送空母

机动战士ガンダム

地型适应 宇A 空－ 陆－ 海－



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
50000	252	40	12	6	46800	8	80

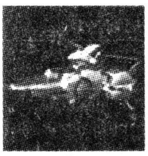
特殊能力：－

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
机关炮	－	15	1	120	8	0
ビーム炮×3	B1	16	3～4	70	32	0

ネ ネエル・アーガマ机动战舰

机动战士ガンダムZZ

地型适应 宇B 空B 陆B 海B



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
30000	274	41	26	9	58000	6	100

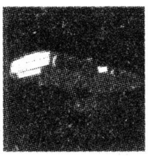
特殊能力：ダミー机能搭载/ミノフスキー粒子散布

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
单装副炮×2	B1	18	3～4	80	28	0
メガ粒子炮	B2	45	4～5	80	40	0
大型メガ粒子炮×2	B2	35	5～6	70	50	0
ハイパー・メガ粒子炮	MA	13440	8	－	110	0

ハ パゾク输送舰

机动战士ガンダム

地型适应 宇A 空－ 陆－ 海－



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
15800	288	28	13	10	9000	6	25

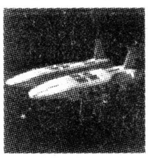
特殊能力：补给

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
－	－	－	－	－	－	－

パプア补给舰

机动战士ガンダム

地型适应 宇A 空－ 陆－ 海－



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
15000	288	25	11	9	6500	5	25

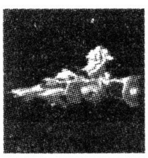
特殊能力：补给

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
－	－	－	－	－	－	－

バーミンガム バーミンガム级主力战舰

机动战士ガンダム0083 STARDUST MEMORY

地型适应 宇A 空－ 陆－ 海－



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
27000	206	37	22	7	25500	6	50

特殊能力：－

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
机关炮	－	15	1	120	8	0
ミサイルランチャー×4	－	20	2～3	55	18	0
单装副炮×3	B1	16	3～4	70	32	0
メガ粒子主炮×3	B2	30	4～5	60	48	0

ハリオ アレキサンドリア级巡洋舰

机动战士Zガンダム

地型适应 宇A 空－ 陆－ 海－



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
27000	211	35	24	7	25500	6	100

特殊能力：－

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
对空レーザー炮	－	18	1	120	10	0
单装炮×2	B1	18	3～4	80	28	0
メガ粒子炮×4	B2	25	4～5	50	52	0

ヒ ビッグ・トレー陆战艇

机动战士ガンダム

地型适应 宇－ 空－ 陆A 海－



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
22000	209	29	16	8	13850	4	45

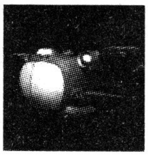
特殊能力 –

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
连装炮×4	B1	14	2～4	60	36	0
メガ粒子炮×2	B2	35	4～5	70	44	0

フ ファット・アンクル输送机

机动战士ガンダム

地型适应 宇－ 空A 陆－ 海－



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
13500	48	23	12	8	7600	6	25

特殊能力 补给

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
对空机关炮	–	15	1	120	8	0

ホ ホワイトベース ペガサス级强袭扬陆舰

机动战士ガンダム

地型适应 宇B 空B 陆B 海B



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
25000	178	38	19	8	35000	6	80

特殊能力 ビーム搅乱幕/ミノフスキー粒子散布

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
对空机铳	–	15	1	120	8	0
主炮	B1	20	3～4	90	24	0
メガ粒子炮	B2	45	4～5	80	40	0
大型ミサイル×6	–	15	3～6	50	26	0

マ マゼラン マゼラン级战舰

机动战士ガンダム

地型适应 宇A 空－ 陆－ 海－



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
22000	173	34	16	5	15400	4	40

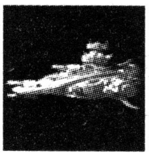
特殊能力 –

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
机关炮	–	15	1	120	8	0
ミサイルランチャー×4	–	20	2～3	55	18	0
炮塔×3	B1	16	3～4	70	32	0

マゼラン改 マゼラン级战舰

机动战士ガンダム 0083 STARDUST MEMORY

地型适应 宇A 空－ 陆－ 海－



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
24000	197	35	21	5	18800	4	40

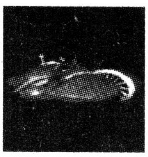
特殊能力 –

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
机关炮	–	15	1	120	8	0
ミサイルランチャー×4	–	20	2～3	55	18	0
炮塔×3	B1	16	3～4	70	32	0

マッドアングラー潜水母舰

机动战士ガンダム

地型适应 宇－ 空－ 陆－ 海A



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
29000	115	28	20	11	27000	7	110

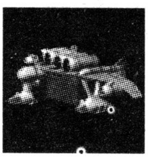
特殊能力 –

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
对舰鱼雷×6(水中)	–	18	3～6	50	22	0
对空ミサイル×6(水中)	EX	15	2～7	50	30	0
大型鱼雷×2(水中)	–	35	6～8	55	18	0

ミ ミデア大型输送机

机动战士ガンダム

地型适应 宇－ 空A 陆－ 海－



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
16000	96	25	14	8	10000	6	40

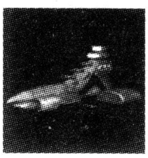
特殊能力 补给

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
对空机关炮	–	15	1	100	8	0

ム ムサイ ムサイ级轻巡洋舰

机动战士ガンダム

地型适应 宇A 空－ 陆－ 海－



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
18500	178	28	15	5	11150	4	25

特殊能力 –

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
C型ミサイル×6	–	15	2～3	50	22	0
145型ミサイル×2	–	20	3～5	65	18	0
メガ粒子炮×3	B2	30	4～5	60	48	0

ムサイ(デラーズ舰队仕样)ムサイ级轻巡洋舰

机动战士ガンダム 0083 STARDUST MEMORY

地型适应 宇A 空－ 陆－ 海－



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
22500	178	33	17	6	18000	4	80

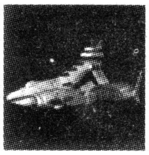
特殊能力 –

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
120mm连装机关炮	–	15	1	120	8	0
ミサイル×6	–	15	2～3	50	22	0
メガ粒子炮×3	B2	30	4～5	60	48	0

ムサイ改 ムサイ级轻巡洋舰

机动战士Ζガンダム

地型适应 宇A 空－ 陆－ 海－



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
24000	178	34	21	6	18500	4	40

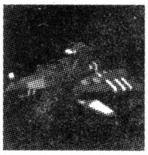
特殊能力 –

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
机关炮	–	15	1	120	8	0
C型ミサイル×6	–	15	2～3	50	22	0
145型ミサイル×2	–	20	3～5	65	18	0
メガ粒子炮×3	B2	30	4～5	60	48	0

ムサカ ムサイ级轻巡洋舰

机动战士ガンダム 逆袭のシャア

地型适应 宇A 空－ 陆－ 海－



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
26000	230	36	23	8	24550	6	40

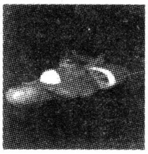
特殊能力 ダミー

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
对空レーザー炮	–	18	1	120	10	0
ミサイル×6	–	15	2～4	50	22	0
メガ粒子炮×3	B2	30	4～5	60	48	0

ユ ユーコン战斗型潜水舰

机动战士ガンダム

地型适应 宇－ 空－ 陆－ 海A



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
17500	72	26	14	7	10500	5	25

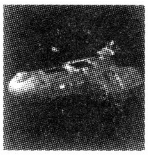
特殊能力 –

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
对舰鱼雷×4(水中)	–	20	3～6	55	18	0
对空ミサイル×3(水中)	EX	25	2～7	60	24	0

ユーコンU99战斗型潜水舰

机动战士ガンダム

地型适应 宇－ 空－ 陆－ 海A



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
24000	86	27	16	9	16500	6	35

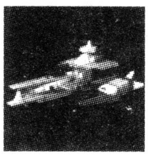
特殊能力 –

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
对舰鱼雷×4(水中)	–	20	3～6	55	18	0
对空ミサイル×3(水中)	EX	25	2～7	60	24	0
长距离ミサイル×6(水中)	EX	15	8～9	50	36	0

ラ ラー・カイラム机动战舰

机动战士ガンダム 逆袭のシャア

地型适应 宇B 空B 陆－ 海－



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
32000	278	42	27	10	52000	7	100

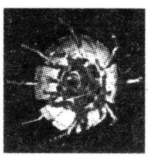
特殊能力 ダミー/ミノフスキー粒子散布

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
对空レーザー炮	–	18	1	120	10	0
连装ミサイルランチャー×6	–	15	3～4	50	22	0
大型メガ粒子炮×2	B2	35	5～6	70	50	0

ラビアンローズ宇宙ドッグ舰

机动战士ガンダムΖΖ

地型适应 宇A 空－ 陆－ 海－



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
28000	250	34	20	4	35000	8	150

特殊能力 修理/补给

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
ドッキングアーム×6	–	25	1～2	50	20	0
单装ビーム炮×4	B1	14	3～4	60	36	0

リ リリー・マルレーン ザンジバル级机动巡洋舰

机动战士ガンダム 0083 STARDUST MEMORY

地型适应 宇B 空B 陆－ 海－



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
26000	209	37	22	7	32500	5	100

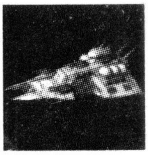
特殊能力 ミノフスキー粒子散布

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
120mm连装机关炮	–	15	1	120	8	0
メガ粒子副炮×2	B2	35	3～4	70	38	0
メガ粒子主炮	B2	45	5～6	80	40	0

レ レウルーラ グワジン级战舰

机动战士ガンダム 逆袭のシャア

地型适应 宇A 空－ 陆－ 海－



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
37000	228	45	29	13	60000	7	160

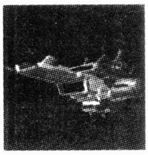
特殊能力：ダミー/ビーム攪乱幕/ミノフスキー粒子散布

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
对空レーザー炮	－	18	1	120	10	0
连装ミサイルランチャー×6	－	15	3～4	50	22	0
メガ粒子炮	B2	35	4～5	70	40	0
大型メガ粒子炮×4	B2	25	5～6	50	58	0

ロ ロンバルディア アレキサンドリア级巡洋舰

机动战士Zガンダム

地型适应 宇A 空－ 陆－ 海－



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
27000	211	34	23	7	26200	7	100

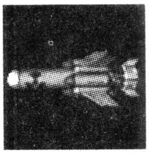
特殊能力：－

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
对空レーザー炮	－	18	1	120	10	0
单装炮×2	B1	18	3～4	80	28	0

核弹头ミサイル

－

地型适应 宇A 空A 陆－ 海－



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
20000	－	0	20	6	30000	－	100

特殊能力：单体マップ兵器

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
核弹头ミサイル	MA	43000	3	－	0	0

核パルスエンジン

－

地型适应 宇A 空－ 陆－ 海－



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
10000	－	0	1	1	20000	－	－

特殊能力：－

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
－	－	－	－	－	－	－

ゲター スペース・ジャバー

机动战士Zガンダム

地型适应 宇A 空－ 陆－ 海－



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
6800	－	0	18	12	3000	－	10

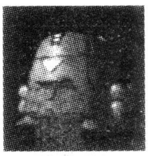
特殊能力：SFS

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
－	－	－	－	－	－	－

コロニー爆弾

－

地型适应 宇A 空－ 陆－ 海－



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
10000	－	0	1	1	5000	－	－

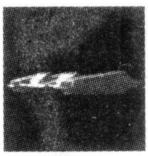
特殊能力：单体マップ兵器

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
コロニー爆弾	MA	5000	10	－	0	0

シャクルズ(エゥーゴ仕样)スペース・ジャバー

机动战士Zガンダム

地型适应 宇A 空－ 陆－ 海－



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
7000	－	0	18	11	3500	－	10

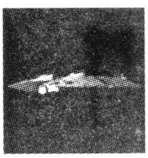
特殊能力：SFS

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
－	－	－	－	－	－	－

シャクルズ(ネオ・ジオン仕样)スペース・ジャバー

机动战士ガンダム 逆袭のシャア

地型适应 宇A 空－ 陆－ 海－



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
7500	－	0	20	14	4000	－	10

特殊能力：SFS

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
－	－	－	－	－	－	－

スキウレ对舰用试作型移动炮座

MSV

地型适应 宇A 空－ 陆－ 海－



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
7200	－	0	15	4	10000	－	50

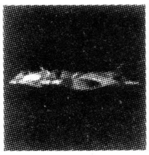
特殊能力：接续マップ兵器

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
スキウレ	MA	5000	10	－	20	0

ドダイ改 Ys 要爆击机

机动战士Zガンダム

地型适应 宇－ 空A 陆－ 海－



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
7000	－	0	18	8	3500	－	10

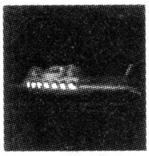
特殊能力：SFS

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
－	－	－	－	－	－	－

ドダイ Ys Ys 要爆击机

机动战士ガンダム

地型适应 宇－ 空A 陆－ 海－



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
6500	－	0	13	7	2000	－	10

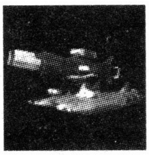
特殊能力：SFS

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
－	－	－	－	－	－	－

バストライナー对舰用试作型移动炮座

MSV

地型适应 宇A 空－ 陆－ 海－



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
8000	－	0	15	4	12000	－	50

特殊能力：接续マップ兵器

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
バストライナー	MA	4000	10	－	15	0

フライングアーマー

机动战士Zガンダム

地型适应 宇A 空A 陆－ 海－



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
7500	－	0	16	8	5000	－	10

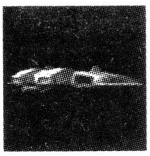
特殊能力：SFS

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
－	－	－	－	－	－	－

ベース・ジャバー(テイターンズ)MS用ホバークラフト

机动战士Zガンダム

地型适应 宇－ 空A 陆－ 海－



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
6800	－	0	18	7	3000	－	10

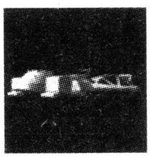
特殊能力：SFS

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
－	－	－	－	－	－	－

ベースジャバー(连邦军仕样)スペース・ジャバー

机动战士ガンダム 逆袭のシャア

地型适应 宇A 空A 陆－ 海－



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
8000	－	0	20	15	4500	－	10

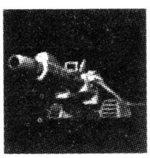
特殊能力：SFS

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
－	－	－	－	－	－	－

メガランチャー－MS用大型メガ粒子炮

机动战士Zガンダム

地型适应 宇A 空－ 陆－ 海－



HP	EN	UA	UD	移动力	COST	EXP	击坠POINT
9000	－	0	20	5	15000	－	50

特殊能力：接续マップ兵器

武器名	类	攻	射	命	EN	MP
メガランチャー	MA	6000	12	－	30	0

回声之夜 完全流程攻略

要适应完全在 3D 空间内的操作

“回声之夜”是 ADV，不过其基本系统部分，采用了以フロム为得意之处的即时 3D 处理，在作品的性质方面，没有战斗，那么以“格”单位的、激烈的动作为必要的场合也是根本不存在的。如果和同一公司的其它作品作比较，即使是最初接触 3D 的人，想必也是能够比较轻松愉快地娱乐的。

但是，空间仅在自己的视野中完全地得以表现，自己的身姿并不在一切画面中出现，这样彻底的 3D 系统，或许你在适应它之前是要花费一些时间的。在系统中，快速设定移动速度及回转速度，要是在你初玩时就能掌握操作方法，大概可以称得上是明智之举吧。

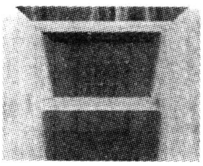
自如地操作视点

这是在 **L1**、**L2** 进行的视点上下操作，而在游戏中主要使用的，是下移视点的 **L2**，物品探寻，仍要进行视点下移。



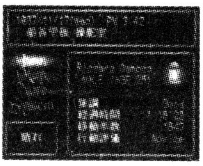
充分使用蹲动作

在通过低矮的通道之时及钻向桌子下面时，下蹲是不可缺的。为了调查处于低位置的东西，下蹲是必要的动作。



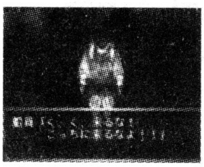
活用物体

在空间内存在的种种物体中，椅子及小型加热器这些物品，用○按键拾起，使它们移动，是有可能的。



把握距离感

如果对 **3D** 视点不适应，是很难抓住和对象间的距离感的。在测量距离的标准方面，视点游标的运用也是个手段。



使用、了解便利的系统

由于游戏类型属于 ADV，那么为了在本作中使故事情节得以展开，如果你拥有了多姿多彩的道具，就有很多必须充分使用的机会。并且，在游戏中，在那样的游戏进行所不可缺欠的道具之外，如能在解开船内之谜的基础上持有道具的话，则存在几个便利的道具。

虽然与故事情节没有直接关系，但是使用便利的道具种类，有以下介绍的三个：“体力恢复剂”、“圣水”、“换取券”。“体力恢复剂”及“圣水”，由于在损伤恢复中是必要的道具，希望你常带上几个。为了在游艺场获胜，“换取券”是必不可少的道具，你一定要搜集。

体力恢复剂

一旦使用，体力将恢复到最大值。通常它会被随便地放置于抽屉一类的东西中。因此，你要勤恳地捡查书架。

换取券

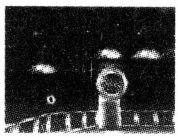
如果把它给游艺场经营者，每一张可换 20 枚，一共有 8 张，共所在为下方所示的 8 个场所。

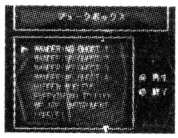
圣水

其效果是从“被凭依”状态的恢复和少量的体力恢复。交换灵能力者和“星形纸片”，你就可以得到圣水。

隐藏要素早见

▼当天气晴朗，在 **21** 点到 **3** 点之间 **1/64** 的确率可以看见空中的流星群，对完成率有一定影响。





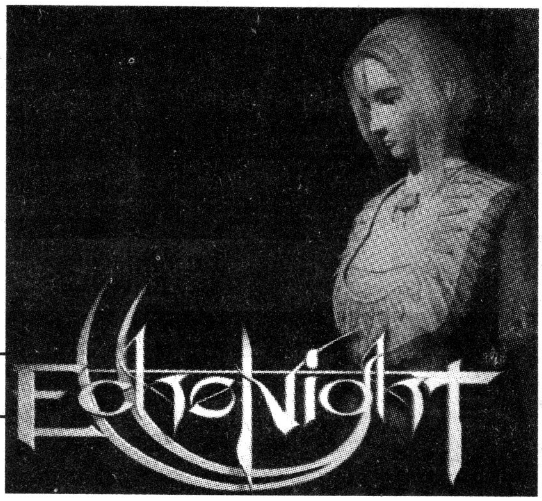
▲在解放了全部 **26** 个灵能者之后，到游戏室可以自由地欣赏本游戏中所有音乐。

拾取换取券的场合

- 客厅区域的饮茶室柜台内
- 特别客厅的内部
- 游艺场的招待台内
- 游泳池的木马中
- 船内 2 层剧院沙发上
- 船内 2 层船员用厕所
- 船内 1 层大食堂桌上
- 船内 1 层家族部屋·火·寝室的床上

“回声之夜”是以豪华客轮オルフェウス号为舞台的 3D 即时处理的 ADV，在此作品中，特征性现象是：由现实世界的客船上突然回到过去的世界，时光倒流。最初，此系统对人物的挑选较为严格，象是要在故事中挖掘什么深奥之处似的。可是，由于这个缘故，故事中游戏进行程序稍微复杂的、令人讨厌的地方也存在，对下一步行动困惑的部分也有很多。

这样，在本攻略中，为了使大家能看清与事件相关的人的关系及顺序，我们用图表作攻略。那么，从开场至结局，不该有什么令人停滞不前的地方了。而且，我们省略了那些不必要的对话细节的分歧，因此请大家深解。



回声之夜 ECHO NIGHT

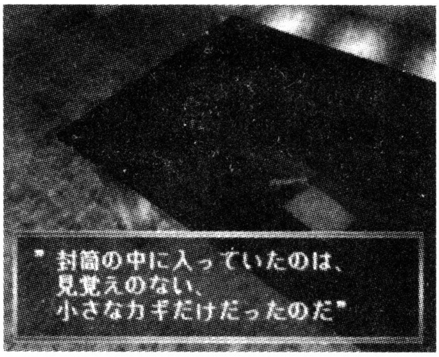
机种：PS　**厂商：FROMSOFTWARE**　**类型：3D 实时 AVG**
媒体：CD－ROM　**发售日：1998 年 8 月 13 日**　**售价：5800 日元**

烧毁的家～列车(开场场景)

解开失踪的オルフェウス号船之谜的“回声之夜”这一故事，除了向隐秘着人和物件的过去世界进行时光倒流的场合，现实世界中几乎所有的场景都是在客船内展开的。因而，作为故事开场的烧毁的家的场景，作为客船内以外的现实世界，是重要的场景。

虽然这么说，但是复杂的谜题一类是不存在的。可是，基本操作大致使用相同，那么对3D不适应的人，要在此练习一下操作。特别是下蹲及以下说明的相异的2种物品使用法，希望你在这个时间点掌握它们。

在过去世界的列车内的事件中，讲述了有关父亲ヘンリー・オズモンド的事情。主人公リチャード・オズモンド不仅要去解开オルフエウズ号之谜，而且由于对于事件要不可缺少地把握着越来越复杂的故事情节。因此，你最好密切注意着事件的发生。顺便提一句，这个烧毁的家，是在有“标准、劣等、真实”三种结局的其中，登场2种的重要场面。



▲父亲送来的“小钥匙”开始的故事情节。此后，你得到了父亲家失火的消息，一旦主人公被警官带领前往父亲的家，你就有可能进行人物的操作了。

烧毁的家中

跟随警官来到游戏开始地点。序幕由“暖炉房、廊下、寝室、隐秘屋、地下室”五个区段构成。

寝室

试着打开上锁寝室的座钟的门，要使用父亲赠予的“小钥匙”。

廊下

由暖炉房的门进入，在左侧地板上有“ネジ巻き”。

寝室

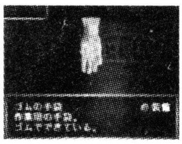
一旦打开寝室的座钟的门，就有一个小洞，因此你要使用“ネジ巻き”。于是，停止的表开始走动，就这样，座钟向右侧滑动，隐秘屋出现。

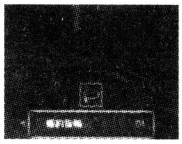
隐秘屋

通向隐秘屋的入口处于低位置，如果不用×按键采取蹲动作是不能进入的。进入房间后，马上出现“赤色之书”，因此你要接近取到它，强制性地使原本神秘的过去世界（列车内）进行时光倒流，故事情节则得以进行。

根据物品的不同，了解相异的使用方法

为了推进游戏进程，玩者有必要在适当的场所去活用各种各样的道具。





使用道具的方法，大致分为2种，一种是以□按键使用的方法。在向对象物及人使用道具的场合，用这个方法就OK了。另一种使用方法是从选择键的菜单打开道具的方法。在一边看书，一边装备手套及服装一类的场合，使用从菜单打开道具的方法。特别是要注意要进行必要道具的装备。

在列车事件中弄清父亲的过去，是……？

列车内事件的登场人物是主人公的父亲ヘンリー・オズモンド，ロックウェル家的当家ウィリアム・ロックウェル、ウィリアム的孙女一カレア・ロックウェル这三人。ヘンリー追着被秘含恶势力的赤色短剑的魔力所迷住的ウィリアム，虽然总是在列车内穷追不舍，但是，反而中了ウィリアム的子弹而倒下的。可是，子弹碰巧偏离了身体的要害之外，ヘンリー得以生还。“青石的碎片！”想到这点的ヘンリー，把那些青石碎片托给年幼的クレア，从列车上不顾性命跳下……

列车

第一节

↓

第二节

车厢内坐有老人和少女，你向两人搭话。少女是老人的孙女，好像不喜欢老人。对话后，走出车厢。这时，你一蹲，就可看到少女的容貌。

↓

连结部分

走出第二节车厢，乘第一节车厢的年轻人错乘了第二节，会从列车内侧锁上门的。你一回到第一节车厢，乘务员已倒在地板上，身边有“クランク”(曲柄)。

↓

第一节

拾起クランク(曲柄)

↓

第二节天井

沿着第二节车箱入口处左侧的梯子，上到第二节车厢的天井。向右斜前方抖动，有封闭着盖的天窗，使用曲柄打开盖。于是，在第二节车厢内就有事件发生。

↓

通往第二节

列车内的事件一旦结束，第二节车厢的门锁就打开了。顺着梯子从天井上下来，向第二节车厢移动，一旦移动到列车最尾部，父亲滚落的事件就会发生。以后，过去世界移到现实世界。

在“赤色之书”中，时光倒流的列车内是你在游戏中最初所去的过去世界。基本上，为了从过去世界到现实世界，你须察看事件、得到道具，那样你就必须采取特定的行动。顺便提一句，在此列车内的过去世界中，你能够以事件而了解到父亲的过去。

→

拾起红色的书

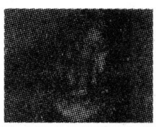
↓

地下室

拾起红色的书后，大致看一下。书中贴有记载着有关豪华客轮オルフェウス号失踪事件的资料，上面写有父亲的留言及日记。得到书后，从旁边的台阶下去，向地下室移动吧。

↓

一旦向地下室移动，门就会锁上，你就不能返回到1层了。地下室里有一张画以母与子为基本主题的二物的胸像和一把椅子。如果你像面向你的二物的胸像所描绘的画那样，和胸像面对面，那么就会向オルフェウス号时光倒流。



面向胸像时，首先挪开母亲画像前面的椅子，空出像前的空间。在那摆上小孩的像就OK了。

↓

向オルフェウス号

オルフェウス第一屋～客厅区段

如果在地下室面朝向胸像，主人公就终于能够向オルフェウス号进行时空转换了。在船内成为最初的谜题的舞台，是有甲板、操舵室一类的船的最顶层——第一层。能够解放的灵魂，为“海图室船员、戒指船员、船长”3人。保险盒的事件成为主轴。

在第一层和客厅出现的少女之灵

少女之灵，在你从船长室来到外面后时候开始登场。怕光，大多出现于不点灯的阴暗场所。少女之灵一旦出现，就会发起ポルターー灵魂向你攻击的。因此，你一与其碰上就应立即逃走。

向オルフェウス号

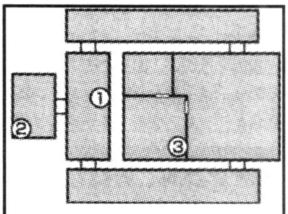
由船长带领前往船长室

被船长的身影引导着前往船长室。突然，“不要从屋里出来。”……在船长室的寝室内，拿取“皮革笔记本”吧。这时，船长室内，时间停止了。

从船长室出来

从船长室来到外面，就有“少女之灵出现”的事件发生。在事件中，谜一般的声音会给你“灵怕光”这一暗示的。

第一层下部甲板地图



①保险盒
②钳子
③钩子、彗星の本、皮革日记

有船长室的『第一层』地图。在船长室内，有『彗星之书』及『皮革笔记本』这些物品。对保险盒那一场所也要注意。

操舵室

在操舵室一角的桌子下面，有“金属把手”。用×按键蹲下，钻到桌子下拾起把手吧。

操舵室另一方的一角，有“地板下收获”。在此安上“金属把手”打开。其中你要得到使用自动地图显现所必要的“船内设计用纸”。

操舵室前

在操舵室旁的甲板上，有船员的影子。你一搭话，就可使主人公回到过去世界（游园地）。

游园地（得到订婚戒指）

游园地中央

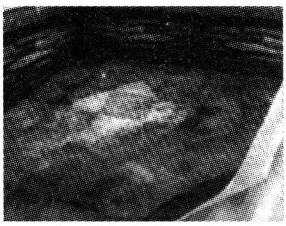
“订婚戒指”的所在之处，是乘座旋转木马时，周围的草丛中一部分闪闪发光的地方。

施转木马乘座场所

“订婚戒指”丢落到旋转木马乘座场所中了，不能简单地找到。一旦找到，就前往女性的身边。

游园地中央

把“订婚戒指”给“开始”地点附近的生病女性。这样，等待着女性的船员就从游园地离开了。



游园地出口

一旦前往游园地的出口，就是在船员返回之后了。在此，只要从女性那里过渡给他，“订婚戒指”就被移交了。你将返回到现实世界。

一旦你返回到现实世界，把准备好的“订婚戒指”移交船员的影子。船员的灵魂就终于得到解放，“星形纸片”就可得到。

海图室

海图室和操舵室处于相同的层数，室内非常昏暗。这里有畏怕黑暗船员的影子。与其搭话，就回到过去世界（码头）。

码头（得到橡胶手套）

生前的海图室船员正在搬运货物，要超过时被注意了。由于这个原因，在船员行动放好货物前，必须等一会儿。

取下挂在梯子上的“橡胶手套”，从船员搬运的货物中，出现了少女之灵，事件就发生了。事件后，这回到现实世界。

乘天文台的电梯到3层。在3层如乘电梯下去，会看到在左边墙上一个太阳图案的浮雕。把视点对着浮雕，使用“彗星之书”。

去第三层

一旦你使用“彗星之书”，在右面的房里就会产生时空变换。这里是灵能力者的房间，面向船内各处存在着的太阳浮雕，如使用“彗星之书”，你可以经常来。

与灵能者会话结束，出房间移交宝石碎片后就回到现实世界，别忘了必须拾得钩子。

船员仓库

船员仓库左侧深处的持钩上悬挂着钳子，把它拿到。在此时间里，由于没电，电灯不亮，少女之灵必定会出现。

前往船长室

用钳子绞断锁住放置于船长室寝室内的厨柜门上的铁丝。门自动打开，里面有“彗星之书”。此后，强制地时光变换向天文台。

天文台（得到青石）

天文台一层

和灵能力者见面

由“彗星之书”引导者，与谜一般的灵能力者见面。他视力弱，“彗星之书”则成为他的眼睛，那么为了看清这大千世界，好象还是需要必要的道具。他搜集“星形纸片”，一旦移交，就可换来“圣水”。尽快地交换吧。如果你把在游戏中你所掌握的26个“星形纸片”全部交给他，结局就会变化的。如果你对太阳浮雕使用“彗星之书”，你就会与灵能力者相会。

接续通道

打开接续通道上的保险盒，把铁丝嵌上右侧没有保险的场所。摆弄保险的时候，你必须在事前装备“橡胶手套”。如果你不这样做，会受到损伤的。

海图室

向海图室移动。由于铁丝通电，可以点亮房内的灯。如与船员的影子搭话，魂就会被解放的。你将得到“铁钥匙”和“星形纸片”。

海图室外

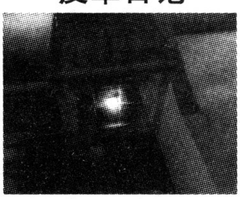
一从海图室出来，船长的影子正在等待。由于主人公的功绩，被困于オルフェウス号的灵魂得到了解放。得到“星形纸片”。

面向保险盒，从左侧 台阶下去，有一扇上锁的门，用“铁钥匙”打开。由此能去客厅周边。

向客厅区域

解谜所不可或缺的两件物品

皮革日记



在船长室的寝室里可以拾到了一本皮革日记，是使用NOTE机能的必要物品。NOTE机能可以记录下你所遇到的人物情报及对话的内容，并且在游戏进程中，又能随时记录下你所解放的灵魂数目，因此必不可少。

船内设计用纸

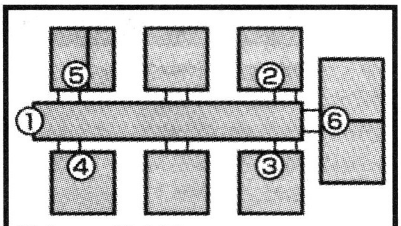


操舵室床下隐藏着船内设计用纸，当此物品入手后，自动地图机能使用成为了可能。所经过的地区都有自动地图机能给予一一显示，使得游戏的难度产生了极大的变化，因此必须将它取得。除此之外，它还能帮助你调查比较隐密的场所。

客厅区域

第一层行动结束，紧接着就轮到客厅行动了。这段区域是作为招待客人的客室所占的区域。相当宽大的场所，其本身也并不复杂。此处故事的核心，是从第一层开始被困扰的少女之灵的升天事件。到达客厅区域后，最初应该采取的行动，是为了进入有少女之灵的特别客厅而要拿到必不可少的钥匙，要想拿到钥匙，要搜集4个水兵奖章。过去世界的舞台，是与少女之灵的升天有着深切关系的碳坑。手推车动作虽然有点麻烦，但是你要随着图表而渐渐沉静下来，那样你就会弄清其中奥秘的。可以解放的灵魂，是双胞胎姐妹、醉汉、エド4人。

ゲストルームエルアマップ



①入口　②客厅C
③客厅D　④吸烟室
⑤图书室　⑥特别客厅

客厅周围

客厅前的通道

走廊下坐着醉汉的影子，在他脚边可找到一个酒杯。

客厅C

拿起横摆在入口旁的加热器，放置于浴室的门前。

通风道

在图书室书架旁移动立足点，爬上书架，前往通风道。拾起“水兵奖章A”。

饮茶室

蹲着进入柜台。柜台右侧的收银台内有“蛇、斧、人、剑”的酒瓶”。按如下比例注入玻璃容器，酒的比例(人1、斧1、蛇2)。

喝酒后，醉汉升天，星形纸片、水兵奖章B。

客厅D

向和像那少女般的人所在的浴室前移动，幽灵没有从浴室出现。和妹妹对话。领取“水兵奖章D”。

客厅C

妹妹升天后，如返回姐姐的房间与其对话，姐姐会在其后追随升天，将得到“水兵奖章C”。

前往图书室

当凑齐4枚水兵奖章，就往图书室的水兵玩偶胸上，如右图那样嵌上奖章。于是，隐秘屋出现了。

C	A
D	B

在图书室里放好四个奖章后，便会拿到一把“真ちゅうのカギ”。解完这道谜题后，回到过去世界的炭坑最深部方能得到少女生前最为珍视的“エリナの人形”，依靠这件道具方能让你摆脱少女幽灵。

隐秘屋

进入隐秘屋，エド在屋内。和エド搭话，说把某件东西特别地关入了客厅。地板上有“珍珠钥匙”，拾起它。

在走廊的尽头，可是特别客厅门上着锁。用在隐秘屋内拾起的“珍珠钥匙”打开锁。体力下降的场合，事先进行恢复吧。

特别客厅

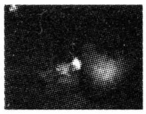
进入特别客厅，少女之灵出现，向你扑袭而来，在你受到损伤前，迅速撤离房间。

从特别客厅撤离后，少年就会出现，向你搭话。你将时间变换到过去世界(碳坑)。

通向过去世界

废坑一层

搬运车用拉把晃动，棒把用于分岐点的切换。



得到最深部的“エリナ玩偶”，在此，这是你的目的。

一摇第1个拉把，就有一台搬运车开始跑动，把堵塞线路的岩石撞入洞中。这样，你将会前进的。

把右边的摇把摇下

摇下摇杆，乘上搬运车，拉左边的拉把。搬运车开始移动。向崖那边进发。

拉下那个场所的第4个拉把，向下一层移动(第3个没必要拉)。

变换动向后，拉下后面的第5个拉把，使搬运车移动。立即做好把第2个摇把向上提的准备。

由第2分岔点向左前进的搬运车，由于正在破坏堵塞了线路的障碍物，那么你就乘搬运车越过障碍，向前推进，

在尽头地面上有一个纵深的洞穴，顺着那里的绳梯向下移动，到下层后，绳梯就断了，你就不能再返回到上面了。

和碳坑夫说2次话，从洞中现出少女的尸体。拾起旁边的人形，可返回到现实世界。

乘座第二台搬运车

向对岸强行移动

一旦渡过对岸，就按×键，使2台搬运车下降，换乘第3台搬运车吧。

到空车的移动前面

移动后，使第三台搬运车下降，摇下上面的摇把，切换“点”。其后立即将身体的动向转向能够使摇杆活动的位置。

搬运车移动中

一旦通过第1个分岔点(第3台搬运车)，在正好来到第2分岔点之前，马上提起第2个摇把。一旦成功，搬运车则在第2分岔点向左移动。



◀由此地点的操纵把而形成的分岔点的切换，是最难的重点。

特别客厅

返回到特别客厅，面向少女之灵，使用在碳坑拾起的“エリナ玩偶”。这样，少女之灵就会升天，不会再出现第2次了。

特别客厅深处有一寝室，床上有一件晚礼服，拿到它。于是，你会被某人击中后脑部而昏倒的。

强行移动

接着，引起你注意的是医务室。医师的影子在医务室，你可以与其对话。医师仅在9时~17时期间在医务室。

在你正要打开医务室入口旁的大厨柜之时，你会被强行时空变换到过去世界的(研究所)。

研究所(得到处方)

“处方”放置于桌子的抽屉里。可是，你要是在9时~17时期间取的话，生前的医师会在屋内，你将被医师赶跑。

在现实世界的医务室，让医师看“处方”，就可从医务室逃脱。剧院前的通道会通的。

从过去世界强行转移，由于时间是16时30分，那么在17时后，你再从厨柜时空变换到研究所取“处方”。

前往剧院周围

少女之灵的事件结束，客厅区段的事件就终结了。你得到“晚礼服”，被神秘的暴汉袭击后会昏倒的，此后在船内解谜的舞台，即从医务室向剧院周边转移。到剧院周围后事件及地图的结构相当复杂。

继少女灵之后，挡身于眼前的女性之灵

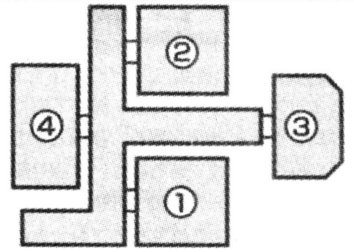
从剧院周边出现带有一种怨恨之气的女性之灵。女性之灵会向你掷来小灵魂堆积出攻击。因此，你接近此女性之灵是危险的，灵魂一旦击中你，你会受损，因此，圣水必不可少。

剧院～大食堂～游泳池区域

大食堂、游泳池周边与剧院相连。首先，在剧院周边，ウィリアム・ロックウェル的凶行作为电影上映。这是与故事之谜紧密相关的重要事件。在此解放的魂，是医师、放映师、母子、游艺场的 7 名成员。在大食堂，你被命令搜集 4 枚プレート（在被ウィリアム杀死的アーサー和ヒルダ的影子上）。在此地附近，执事的魂可以得到解放，在游泳池周围，会有在过去世界中发生的逃脱ウィリアム・ロックウェル的事件。能够解放的魂，变成召唤使者。

由于地图间的往来较多，利用“外出地图”，把握住区域伙伴的联系吧。

剧院周围围



①医务室　②子供部屋
③剧院　④招待台

剧院周围

剧院前的通道

在剧院走廊的左右边，绘有星座的图案。此星座图案在 18 时～6 时期间放光，不过其中只有一个不放光的东西，按它，走廊的魔物会溶化成溶液。孩童的影子也将在走廊里出现。

放映室

打开剧院入口处柜台下的嵌板，蹲下钻入通道，通过梯子从深处的房间上到放映室。放映师正在摆弄放映机。放映室的林架上有“唱片”，取它。

孩童的房间

录下在放映室得到的“唱片”。按下星座的开关后，孩童则在房间出现，母子共同升天。拾起“王冠纸片”。

用“王冠纸片”，打开孩童房间深处的宝箱。里面装有“影片”和“齿轮”，取走它们。这样，孩童房间事件终了。

放映室

再向放映室移动。把在孩童房间拿到的“影片”交给放映师。这样，放映师升天。从放映室移动到剧场。

剧场

前往剧场，电影开始播放了。电影结束，医师将升天。你会得到“药品架的钥匙”的。

医务室

用“药品架的钥匙”打开上锁的抽屉，得到“中和剂”。

剧院前的通道

使用“中和剂”消去女性之灵溶化后的绿色粘液。这样，你就可以前往乘客用联络通道了。

为了在游艺场获胜，你怎么做?

在游艺场玩之前，首先要搜集前面介绍过的“换取券”5 张以上存起来吧。在游艺场，保存的チップ——旦超过 100 张，你会发现幕后的女人ディーラー的，此时出现海盗族。チップ如果存有 80 张以上，就没有人和你交换了。减少到 79 张以后，再使用 1 张，仅仅 1 张的“换取券”。那样一来，在轮盘赌时，你只需增加 1 张即可了。赌搏机赌搏性较大，别玩它。在 BJ，如果使你手中的チップ翻倍，游艺场内会有 3 个影子升天的。事前存储很重要，不过在 BJ，下注赌最好别玩吧。

搜集“换取券”5 张以上，进行挑战吧。

大食堂周围

从乘客用联络通道再次前往客厅区段所在层。

大食堂前的通道

准备“晚礼服”，向大食堂前的通道移动。与挡路的执事搭话，他诱导你前往大食堂。结束，他便会升天。

向大食堂强行移动

在大食堂，等待ロックウェル家的アーサー和ヒルダ的影子，开始与ウィリアム・ロックウェル及赤色之短剑的对话。对话终了后，时空变换到过去世界（中世纪的城市）。

中世的城

由起始点向台阶移动。アレン和国王的事件开始。事件终了后，前往大食堂。

ロックウエル家的祖先アレン，杀死了国王，夺取了蕴含着巨大魔力的赤色短剑。这是一事件。

阶梯室

从城市返回，和アーサー对话，会委托搜集 4 张プレート。结束后得到“火鸟プレート”接着向阶梯室移动。

如果你重新把“齿轮”往阶梯旁的カラス模型背后安装，它会在一定时间鸣响的。

カラス一鸣响，阶梯上的女性之灵会被响声吸引，你要趁此空隙从灵的旁边通过。

按下阶梯上的照明开关。女性之灵开始溶化为绿色粘液。

如果你靠カラス模型的鸣响声消灭女性之灵的话，你要从カラス的背后取出“齿轮”拿走。这是因为你需要在游泳池区段再次使用。在游泳池周边，过去世界（墓场）的事件大概是一个难关。

游泳池周围

游泳池

准时拿到“齿轮”的场合，从游泳池旁通向木马的门不开。

船尾台阶

从在船尾台阶上看书的少年影子的脚下取“深海鱼的眼珠”。

オウム的房间

打开台阶旁的地板上的门，下到地下。向有オウム模型的房间移动。用“齿轮”修理ウム的模型。召唤使者将升天。

当你正要取オウム台座上的被损坏的プレート之时，オウム开始说话。

墓地（得到垂饰和天鱼的プレート）

逃脱墓场吧!!

在墓场，为了得到天鱼的プレート和垂饰，从持有赤色短剑的ウィリアム身边逃走。如你失去冷静的话，就输了。

墓地。

墓地左边最深处的被铁丝网围着的气派的墓。首先向墓移动，寻找按键

按顺序按按键，门将打开。**按中，左、右的顺序按键。**

墓地地下

踏上铁丝网旁的小路，ウィリアム登场。你会被强制性地移向深处的。

调查尸体，垂饰会滚落的，弯下身子拾起它。

能够逃跑

解下“无鱼プレート”。下到墓地之下时，守墓者将把门关上，梯子不能使用。

能够逃跑

使用“无鱼プレート”，打开栅栏（安装后按按键）。

能够逃跑

使用“无鱼プレート”，破升墙壁（按按键后安装上“无鱼プレート”），向左前进。

オウム的房间

得到プレート　垂饰未得到

向船尾台阶强行移动。

向墓前的女性尸体前时空变换。一旦从尸体旁拾起垂饰”，你就返回到现实世界。

前往水泵室

面和地下的水泵室内按卡不动的女性之灵使用的话，灵就会升天了。

操作水泵装置，抽出游泳池内的水。如果从左顺序操作装置，它就会运转的。

游泳池底

抽完水后，往池底那“鱼图”中的“目”部分嵌上“深海鱼目”。19 时～5 时，如是晴天，少年会来和你说话的，你飞回过去世界。

图书馆

图书馆～船员区域

结束了图书馆的事件，弄清游泳池区段后，接着，舞台移向黑暗而范围广泛的船员区域，在登场人物多的区域内，能够解放的魂，有巡视船员、替换船员、带锁厨柜的船员、机关士、少年一等航海士。越过这里，备齐全部的4张プレート，终于可以前进到最后的区段了。

图书馆

以蹲步从传达室前悄然通过。

↓

诱导年轻的图书馆员2次，向深处迈进，得到"古书"。

↓

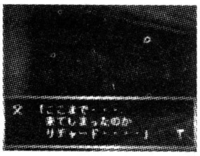
像是要打开关闭着的游泳池之门，你将从游泳池区段出来。

大食堂

从游泳池返回，和アーサ一搭话，移交"烹调室的钥匙"。

↓

用"烹调室的钥匙"打开大食堂深处的门，向"烹调室"移动。和电梯前的一等航海士的影子对话。



行方不明的父亲在オルフェウス号船内出现!?

烹调室

按下电梯旁的按键，乘电梯下降到下层船员食堂。使用后，电梯损坏。

→ 国王之灵扑袭而来。在一定时间逃走或体力下降到危险程度的话，父亲会前来帮助你的。

→ **船员区域** 在船员房间区段和与机械有关系的区段上，构成区域。在点亮电灯之前，需要较长一段时间，如果使监视器的设定明朗化，你玩起来就较容易了。

故事渐入佳境，谜也越来越难解

一旦你来到船员区域，游戏也渐入佳境了。此区域，在地图上显示很广阔，而且最初连电灯都不开。而且它和以前的层相异，有几个モールス信号及风琴演奏的暗号一般的谜题登场。这些对于普通的玩者来说，要想掌握要点，必须推断出答案，但是在本攻略中，我们把谜题的答案写入了表内。

逃离踌躇的国土之灵吧!

紧接少女之灵、女性之灵登场的最后的灵，是曾经被アレン・ロックウェル杀害的国王之灵。攻击方法是由意志力控制的强劲"拉引"。即使和国王之灵在某种程度上拉开距离，也有可能发生危险，不能大意。国王之灵，把你拉近极近的距离时，开始向你加以攻击，注意剩余体力。

无线室

走到门前，可以听到有通讯的声音传来。进入无线室，摆弄发报机的船员的影子消失而去。

发报机的敲打方法

最初，把左侧的无线机设定于"BA10"。然后，用下方的节拍敲打右边的发报机。你每敲打一个文字，就要隔一段时间。

・将无线机设置于"BA10"打出

・[－・－・]、[・－・]、[・]、[・－]

↓

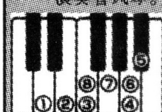
少年的影子出现，送来"八音盒"。向过去(教会)时空变换。

过去世界

过去（得到耳饰）

管风琴

演奏管风琴。按1、2、3、4、6、#6、6、5、4的顺序敲击键盘，就OK了。



向地下的教会下降的梯子出现于祭坛场所，顺着梯子下去。

→ 顺着旋转台阶下到地下的教会（一旦踏到台阶外就会坠死的）。

↓

让关闭于牢房的クレア听"风琴"。移交"管风琴"。

在序幕事件的列车中，委托移交青石的少女出现，她クレア・ロックウェル也感到了赤色短剑的魔力带来的危险性。

船员房间A

一接近带锁厨柜的船员，他就可以和你搭话，说4号柜没开。

↓

打开1号、2号、3号厨柜，关上2号柜，4号柜就打开了。船员走向房间外。

刻度盘的门前

把刻度盘指针指向6891

如果把配电室的刻度盘指向"6891"，门就会打开。厨柜船员移动到配电室前的通道。

配电室前的通道

修理已损坏的、堵塞非常联络用的门的管、厨柜船员升天。

↓

如果拿到厨柜船员的"星形纸片"，国王的幽灵就会出现。逃向某个房间或经过一段时间，幽灵就会消失的。

↓

进入配电室，在6台发电机中，只有1台摇杆向下的机器，因此你要把摇杆提起。这样，船员区域全体通电，灯则点亮了。

→

船员房间前的通道

按下船员区段的电气开关，点亮电灯。如果你能点亮船员房间前的电灯，替换巡视的船员将升天。这样，船员区域事件终了。

返回到无线室，在地下的教会，把由クレア保存的"管风琴"交给少年的影子，少年将升天。由于落下"森炎的プレート"，拾起它。这样，搜集起来的プレート变变为3张。

机关室

在无线室对面的机关室，和躺着的机关士搭话，机关士说完"终于清静了"这句话，就升天了。注意，别让此人孤立地升天。

船员房间B

使船员房间入口处旁的墙壁上的时钟指针指向12时的位置，让时钟鸣响。船员为了使时钟的鸣响停止而离去，此时，你趁机取到他的书类。船员移动到走廊。

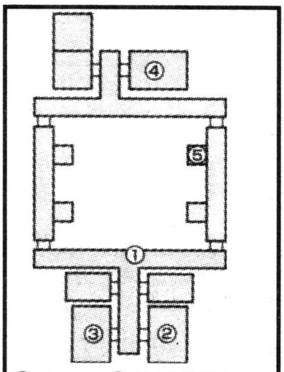
→ 从船员房间出来的船员和巡视中的船员对话，交代巡视的工作。巡视完毕的船员一方，完成任务而升天。替换的船员在船员同盟通电，灯亮之前，不会升天的。

黑暗而易迷失方向的船员区域

在动力室内略靠上的位置上的船员区域，在狭窄的2条联络通道上，把前部和后部连接起来，构造简单而范围出奇广泛。而且，在按下发电机的开关前，由于没通电，行动就只能在漆黑一片中进行了。记起构造之前，用"外出地图"勤恳地确定位置，是一个较好的方法。解放的魂很多，你的行动不会不奏效的，按照顺序进行到底吧。

另外，在船员房间区段，厕所及无人的房间有几个，但是大多什么也没有，所以没必要进入，除了用地图完成任务的人之外。

船员区域地图



①入口 ②船员部屋A ③船员部屋B ④无线室 ⑤配电室

烹调室

通过非常用联络口，向烹调室移动。和一等航海士搭话，其人物升天。落下"水叶プレート"。这样，你就终于将アーサー委托你的4张プレート全部凑齐了，向阶梯室内的アーサー身边移动吧。

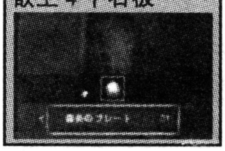
越过黑暗狭小的船员区域，如果在烹调室搜集到最后的プレート，舞台就终于向ロックウェル一族的房间所在的区段移动了。在此之前来到此地的话，你应该能够弄清赤色短剑和青石的关系及ロックウェル一族的秘密——故事的全貌。在此时间内，为了整理故事，你不妨看有关的道具，以笔记本机能重新看待人物关系。

→

阶梯室

把4张プレート安上阶梯室门两侧的花窗形的物体上，通向家族房间的门打开了。アーサー、ヒルダ在此升天。

嵌上4个石板



→ **前往家族房间**

家族房间～机关室～结尾

家族房间

海之房间

海之房间，即以海底为模型的内装的房间。在房间中央的桌子上，有“表盘的钥匙”，取下。

主人的房间前

把表盘设置到“鸟”的位置

用“表盘的钥匙”打开主人房间旁侧的表盘。使刻度盘与“鸟”的位置相吻合。

前往空房间

蓝天为图案的内部装饰房间。如使表盘与“鸟”的位置吻合，锁就打开了。调查墙壁上挂着的皇城图画，将飞向过去世界。

中世的城市（得到浮雕）

台阶

国王的尸体在中世城市，调查开始，“浮雕”落地，拾起浮雕。

返回到空房间，来到走廊，国王之灵出现。使用从城市拿来的“浮雕”，国王即升天。你将会打开主人房间的锁。

主人的房间

一旦进入主人房间，ウィリアム・ロックウェル会重在椅子上向你说话的。你将时空变换到过去世界（溪谷的小屋）。

溪谷的小屋（得到青石）

这是与クレア有关的事件，取到桌子上的子弹，事件开始发生，你将得到“青石碎片”。

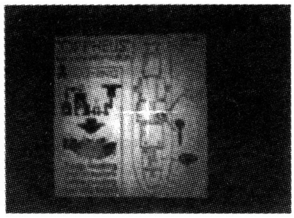
主人的房间

ウィリアム的死

你一旦从过去世界返回，ウィリアム便会绝命。从桌子上拿走“机关室的钥匙”。



家族房间区段中有ロックウェル一族的房间。越过此地，后面只剩下最终区段机关室了。在此区段上可以开放的魂，是叫エミリア、ジャック的ロックウェル家中的2人。ジヤック在与エミリア说话时，如果让其看到得到的照片，就会升天的；エミリア在ウィリアム死后如果搭话，则会升天的。

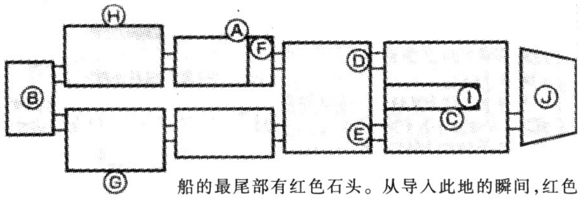


故事情节高潮的舞台是机关室

ウィリアム・ロックウェル一死，首先用“彗星之书”来到灵能力者的身边，用“星形纸片”和“圣水”交换。终于要和沾满鲜血的赤色短剑决战了，向希腊神オルフエウス的动力部——机关室移动。在机关室，点亮照明，紧急停止机器运转，是你的最大目的。可是，如果你不手法高超按顺序进行装备安置的话，将需要最快的速度去完成，因此要注意，对机关室照明的方法已作说明。

机关室地板图

A:入口　B:赤色石　C:阀　D:燃料槽炉　E:燃料
F:活塞的钥匙、　G:非常用操作盘　H:非常用操作盘
I 太阳浮雕　J:船最前部屋



船的最尾部有红色石头。从导入此地的瞬间，红色石头的灵能力者扑袭而来。倒计时开始，你就要把目标指向船头部分。

机关室

锅炉 A

机关室入口处的墙壁上写有机器紧急停止运转的操作方法。“阀”、“活塞”的位置也写于其中。

船尾轴路

进入机关室，会传来父亲的声音，前往船尾轴路，父亲ヘンリー被红色石力量所牵制向你袭来。

点亮机关室的照明

红色石头的场所

面向船尾轴路的红色石头，使用“青石”。2块石头渐渐消去，关于你逃离的倒计时开始了。

逃离的倒计时开始

照明点灯的步骤

机关室的照明如果按照以下所示的步骤那样摆弄装置，你应该能够最高效地点亮照明。不要无意义地彷徨，以最短捷径在机关室内移动吧!!

1. 在船底仓库拾起“阀”。
2. 在机关室的墙壁上取下“活塞的钥匙”。
3. 在2个燃料槽炉操作嵌板上使用“阀”。
4. 在2个非常用操作盘上使用“活塞钥匙”。

最后的敌人……!?

最后的敌人，是得到父亲灵魂的红色石头的真面目—灵能力者。攻击方法是意志波&短剑。能够一边浮游于空中一边移动，而且连墙壁也能穿过。

倒计时一结束……

把青石击向红色石头，倒计时即开始。一般情况下，在倒计时期间，如果你向船底仓库的深处移动，那么你就根据状况的不同，可以达到标准、坏、真实的3种结局，不过，如果你没有在此时间内到达船头，时间已过的场合，游戏就会结束的。但是，时间到的场合，没有专用的游戏结束画面，你或许有尝试的机会。

把全部的26个“星形纸片”全部交给灵能力者

不给 → **船底仓库深处的门前**

迅速前往船底仓库深处的门前，应该已死亡的クレア正在那关等待着。对话，门则打开，你将被引导向安全的场所。由此，故事趋向结尾阶段。事件结束一阵后，主人公返回到烧毁的家中，操作成为可能。没持有任何道具（标准结尾的证据），如果你从烧毁的家中外出，最后的结局事件则展开，スタッムロール起作用。

→ **标准结局**

给 → **灵能力者的声音!**

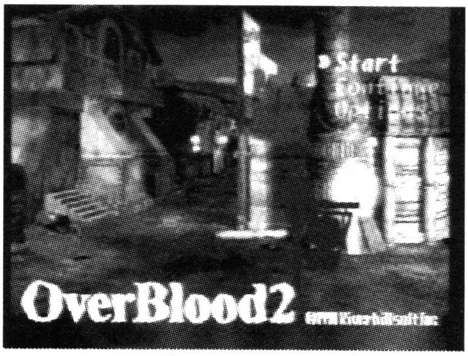
向船底仓库深处的太阳图按○键，隐密屋出现。进入隐密屋向深处前进，则有“红色的石头”。取不取石头，要由故事结局是“坏”还是“真实”来决定。

取：如果取走红色石头，灵能力者就会消失的，向船底仓库前的门移动，你会看到クレア。如果你返回到烧毁的家，故事结局就与标准结局相异，你将持有赤色短剑。

前往船头的房间 → **坏的结局**

不取：如果你不取红色石头，从隐密屋来到外面，红色石头将割断，灵能力者消失。在船底仓库前的门前，和クレア对话的事件开始发生，这是真实的结局。

前往船头的房间 → **真实的结局**



OVER BLOOD 2 完全攻略

机种:PS　厂商:RIVERHILLSOFT　类型:AVG　媒体:CD-ROM×2

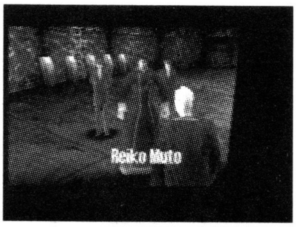
序幕



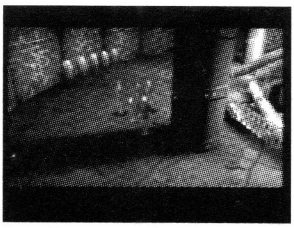
与老伯交谈

Acarno下机后,走到左手边的椅子前,会见到一位老伯,和他谈话后选择"疲れたな~",便会出现一群身穿黑色西装的敌人。

购买果汁



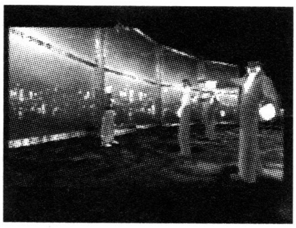
在自动贩卖机前按出道具表,使用1CREDIT(クレジット),便可购买罐装果汁(缶ジュース)。而CREDIT是与金币有所分别,所以不能在商店使用,只可在一些特定的场所使用。



破坏玻璃窗

玩者可用古式铳破坏玻璃窗,这样便可获得一些CP,但因为弹药有限,而且要逃避敌人的追捕,所以还是走为上策。

逃离机场



特别事件出现后,那些身穿黑色西装的敌人,便会追杀Acarno。因为敌人是打之不尽的,所以唯一方法是从自动电梯逃离机场。



问答题

在大圣堂前的交汇点处,有一位很喜欢向人发问问题的男子,在第一章中他会送出神速之腿。只要玩者和他对话后,选择第3个答案,便可得到神速之腿。

GOTTI TOOLS



在GOTTI TOOLS里有一件不可不买的道具,这就是重力控制器(重力コントローラー),此道具可令体重减半,使跳跃力增强,可说是十分之实用。



进入D-NA

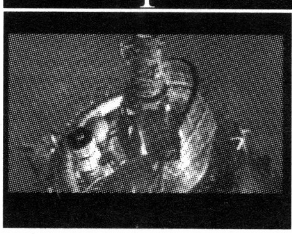
逃走后Acarno会游到一处叫Block C-1 Down Town的地方,上岸后走到2F的D-NA门外,便会有强制事件出现,之后便可进入D-NA跟Raz会面,自动对话完毕后,玩者必须再次和他对话,这时候他便会告诉你,在D-NA门外的气车尾部,放置了一把HOOK SHOOT(フックショット)。

游戏正式开始



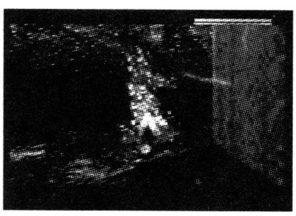
拿到HOOK SHOOT后,回到D-NA找Raz谈话,他会问你是否准备好了,选择开始,便可正式开始游戏,进入甲板岛。

Episode 1 出逢





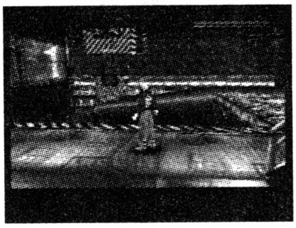
周边之海



水底按钮

在周边之海的水底,有一个按钮可开启电闸,打开闸门后便能进入甲板岛的内部。

2F MAIN FLOOR 和潜艇内部



发热箱(ハートパック)

发热箱是一种会发出强大热力的道具,投出后可令冰变成水,或蒸发水份。玩者只要在 1F MAIN FLOOR 内投出发热箱,使室内的海水完全蒸发,便能令鲨鱼失去攻击力。

机械守卫

在潜水艇内的机械守卫,绝对是不难对付,而且只要不接触到它的红外线探测器,它便不会发向你攻击。

HOOK SHOOT

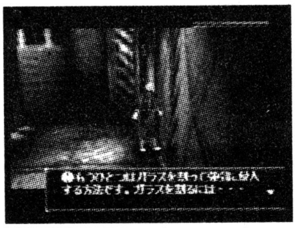
使用 HOOK SHOOT 的方法,是先按△键开启道具表,然后再选择使用 HOOK SHOOT,之后便可决定发射目标。

2F MAIN FLOOR

电床板



在 2F MAIN FLOOR 的最底部,是一块充满高压电力的电床板,当玩者跌落电床板后,体力便会不断减少,所以玩者应尽量避免接触。



进入电力控制室

玩者只要跳过多个齿轮,走到对面上方,便可到达电力控制室。而进入电力控制室的方法有两种,第一种是用古式铳破坏玻璃窗,然后再从决口进入。而另一种方法则较为复杂,玩者先要在 4F 的工作室内,取得红色通行证(キーカードレッド),然后再到 3F,用此证开启 Nabaro 的房间,入内取得银色通行证(キーカードシルバー),之后便可用银色通行证开启电力控制室,而用此方法进入内的话,是可以增加 5 个 CP。

电力控制室

开启仓库

在电力控制室内有一个电源开启键,玩者只要关闭电源,便可开启 3F 仓库闸门。

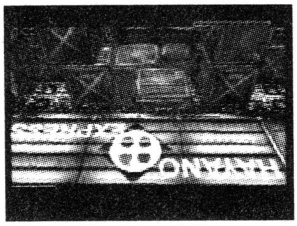


破坏电力控制室

玩者只要用炸弹破坏电力控制室内机器,便可得到 3~6 个 CP。

饭厅

在饭厅内有一个圣诞树,虽然不能破坏,但玩者只要向圣诞树攻击,便能得到 10 个 CP。另外,玩者亦可走到自动贩卖机前,无限量地用 1 CREDIT 来购买罐装果汁。

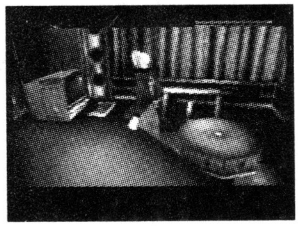


破坏货柜车

在 4F 内有一辆货柜车,如果玩者将整个货柜车破坏,与及取得车内的道具,便可共获得 15 个 CP。

进入工作室

玩者进入工作室有两种方法,第一种是把入口前面的木箱破坏。而另一个方法,是用 HOOK SHOOT 进入吊肩控制室,启动吊肩移走木箱。



破坏巨型插头

玩者只要把多个小型炸弹,放在工作室内的巨型插头外,就能把插头破坏,之后便可增加 9 个 CP。

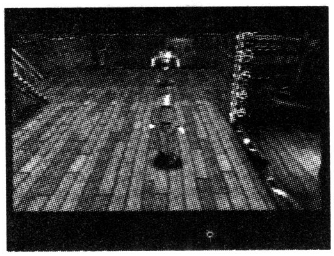
甲板



注意事项

在甲板上会有很多广告牌,而每破坏一个广告牌,也可增加 CP。另外,如玩者不幸失足堕进海里,是不会 GAME OVER 的,因为堕进海里是不会受伤。

Episode 1 BOSS



当玩者离开仓库后,便会发现 Episode 1 BOSS 已经出现,但这个所谓的 BOSS 的实力,其实和一般的敌人没有多大分别,玩者就算用刀和它进行肉搏战,也可轻易取胜。

Episode 2 觉醒

购买道具

在开始 Episode 2 前,如玩者持有冷冻箱和救急喷雾的数量不多,最好还是先到 GOTTI TOOLS 购买一些,因为往后是很有用的,绝对不会浪费。

新同伴

完成 Episode 1 后,Chris 和 Nabaro 便会加入成为新同伴,所以往后的故事,玩者可以使用通讯器,选择他们其中一位来进行游戏。而在 Episode 2 正式开始前,玩者先要走到 GOTTI TOOLS 上方,之后 Acarno 便会晕倒,梦见他失散

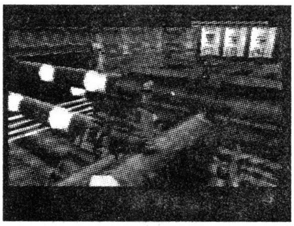
的妹妹。事情完结后，再返回 D－NA 便可开始 Episode 2。

在 Episode 2 中分为 3 个警备 SYSTEM，每个警卫 SYSTEM 也要用不同的角色进行，所以当完成一个警备 SYSTEM 的任务后，玩者便要使用通讯器转换另一角色来进行。

输电管入口·输电管通道 1

在输电管入口的右下方，有一个电源键，只要走近调查，便能把激光防卫装置解除，然后就可经输电管通道 1 到主电力室。

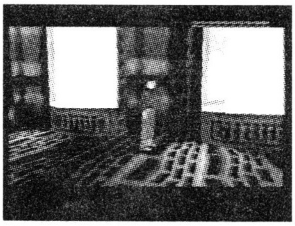
主电力室·输电管通道 2



进入主电力室后，因为左右两边的通道也设有激光防卫装置，所以基本上是无路可走，但玩者只要爬上此地的正中央位置，便能发现一个电源键。与输电管入口的做法相同，只要玩者走近调查，便能把左边的激光防卫装置解除。而前方的闸门，是要用红色通行证才能开启，所以暂时不用理会。

配电室

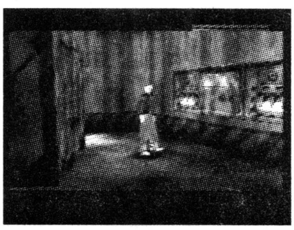
红色通行证



在配电室内，玩者必须完成两件事情，一是关掉涡轮发电机的两个电源键，另外是要取得红色通行证，但玩者先要用炸弹破坏两边的木箱才能进入。而在房间的左上方有两个发电箱，玩者可用炸弹破坏它，取得一些 CP。

进入涡轮发电室

当玩者取得红色通行证后，便可返回主发电室，用此卡开启上层的闸门，然后进入发电涡轮室。



满布电流

在涡轮发电室内，玩者虽要跳过数块电床板，到达房间的上方，开启闸门进入第 1 警备 SYSTEM，但要留意电床板的高低变化，以免堕下地底 GAME OVER。

第 1 警备 SYSTEM

壁击炮

在第 1 警备 SYSTEM 内，玩者必须取得壁击炮，因为这武器不但攻击力不错，而且还可以用来破坏一些障碍物，所以十分实用，是一件不可多得的武器。至于其他道具，玩者便要考虑一下自己的实力，可否应付得来，因为在第 1 警备 SYSTEM 内是不能 SAVE，所以如果玩者一不小心跌死的话，便要重新开始(此道具在右下方管子上)。

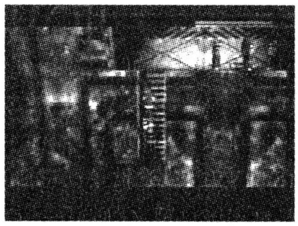


BOSS

对付第 1 警备 SYSTEM 内的 BOSS，方法其实很简单，只要玩者在远处先行装置手枪，然后再向 BOSS 作出远程攻击，这样便可很快把它收拾。

烧却管道入口

灭火器



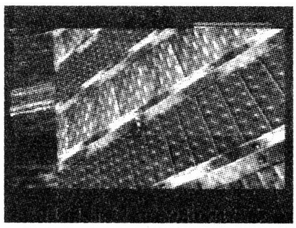
第 1 警备系统完成后你就该用通信器换人来完成第 2 个任务。

这区域最重要的道具是灭火器，但要用特别方法才能够取得，玩者先要跳到玻璃箱上，然后再跳到断梯上，便可爬上阁楼拿灭火器。

进入方法

进入地图的上方有两种方法，第一个方法，是用炸弹或壁击炮把闸门炸毁。而另一个方法，是用手榴弹把中央的火炉破坏，然后再投下冷冻箱，把火焰消除，便可从地道进入。

烧却管道室



强力风扇

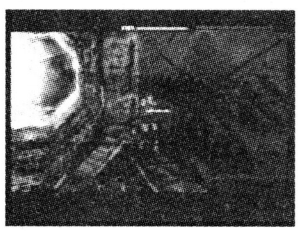
进入烧却管道室后，玩者首要的事情，是先投下冷冻箱，扑灭所有火焰。而在左右两端也各有一把强力风扇，但只要玩者装备了重金属靴，便不会受到强风的影响，之后便可走到地图的左上方，关掉强力风扇的电源。

破坏铁丝网

在左边风扇的下方，有一个铁丝网把去路封锁，但玩者只要炸毁它，便能通往火炎管。

火炎管

巨型火球



在火炎管内每隔一段时间，便会出现一个巨型火球，如果玩者接触到火球的话，便会立即 GAME OVER。所以玩者每到一个中途站，也应

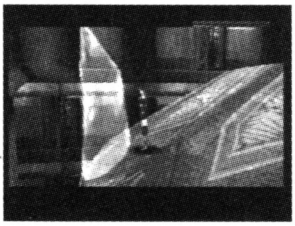
等待下一个火球出现后，才继续前进。而在火炎管右下角的电闸，关掉后便可解除水中的防卫装置。另外，在游戏中的所有火种，只要用消火器扑灭后，便可取得一颗红宝石。

共有能源槽

能源槽

在共有能源槽内，有三个巨大的能源槽，玩者要进内拿取道具的话，便只可破坏能源槽下的闸门，如果连铁丝网也破坏，能源槽便会塌下，之后便不能取得道具。

使用 HOOK SHOCK



在这里的银色通行证和空瓶，玩者是必须取得，但因为两件道具也在能源槽的顶部，而唯一能够爬上源槽的方法，便是使用 HOOK SHOCK。

取得燃料

当破坏了最上方的能源槽后，便会流出一些燃料，只要玩者爬到能源槽的顶部，然后使用空瓶，便能令空瓶注入燃料。

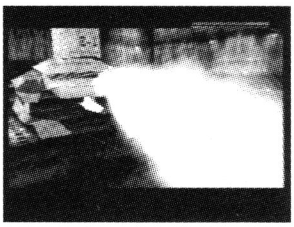
烧却物蓄积室

启动缆车

在烧却物蓄积室的入口前，有一辆没有燃料的缆车，但玩者只要使用注入燃料的瓶子，便能令缆车再次启动，之后就可安全到达对岸。

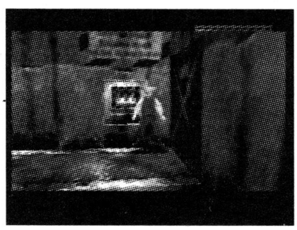
第 2 警备 SYSTEM

BOSS



进入第 2 警备 SYSTEM 后，玩者便会见到眼前一片火海，所以首要的事情当然是使用冷冻箱，扑灭所有火种。而这里的 BOSS 是一只机械青蛙，实力只是一般，最初玩者可用雷射刀不断向它攻击，但当机械青蛙的体力余下不多时，它便会不停跳动，这时玩者应改用炸弹对付它。

水路入口

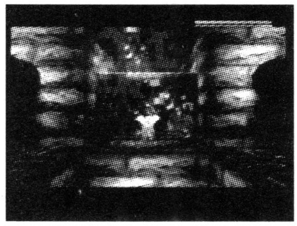


解除防卫装置

在水路入口内，玩者必定要做的事情，是解除此处右下方附近的防卫装置，其他的道具拿不拿，便由玩者自行决定了。

水路地牢

水底游涡



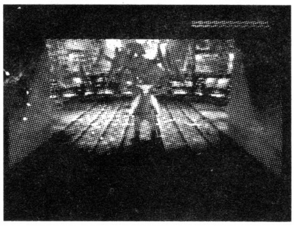
在水路地牢内的道具，大部份也是一些宝石，如果玩者想买一些价值昂贵的道具，便不可错过这机会，但是要取得这些宝石的难度很高，所以玩者可能要经过多次尝试才能成功。

输送货物室

进入仓库管理室

在输送货物室内有两条输送带，玩者虽要按一下地图右上方的开关，令输送带的方向逆转，便可以跳上木箱进入仓库管理室。

仓库管理室



金色通行证

进入仓库管理室后，便会出现数个敌人，但基本上玩者不用理会，只须拿取金色通行证便可。另外，这里的萤光幕是可以用枪破坏。

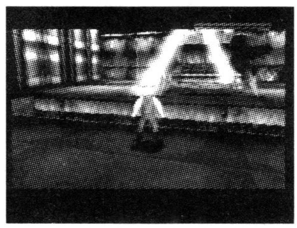
蓄水槽

强力棒

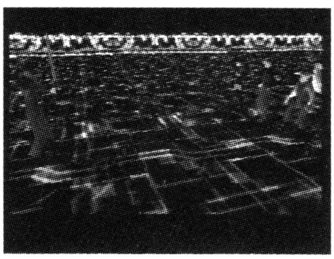
在蓄水槽内，有一把强力棒，是一件必定要得到的道具，因为它的攻击力很强，而要取得强力棒的话，便先要用 HOOK SHOOT 飞上横梁。

第 3 警备 SYSTEM

BOSS



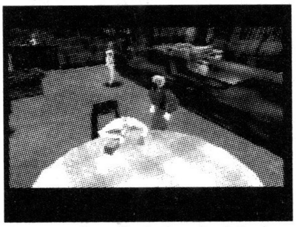
第 3 警备 SYSTEM 内的 BOSS，是一只机械蜘蛛，因为它一落水便会回复能源，所以玩者应先投出冷冻箱，使所有水变成冰，令它不能回复能源。如果和这个 BOSS 肉博的话，可以说是没有胜算，所以玩者应用摇控炸弹攻击它。



Episode 2 大首领

Episode 2 的大首领是 Kondo，他的实力可谓十分之强，只要被他劈数刀，便会 GAME OVER，所以玩者应尽量远离 Kondo，然后放下摇控炸弹，待他走近炸弹后，便立即按键引爆。当 Kondo 的体力少于一半时，便会出现特别事件。

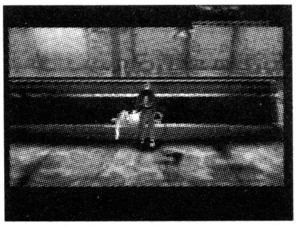
Episode 3 地底空洞



完成 Episode 2 后，玩者先要到 D－NA 上方的 HALL PUMPKIN 内，找一位喝醉酒的大叔，但玩者必须用 Acarno 去进行这项任务，不是的话便不会出现特别事件。找到那位大叔后，便可正式开始 Episode 3。

地下铁月台·地下铁路内

地下铁通行证

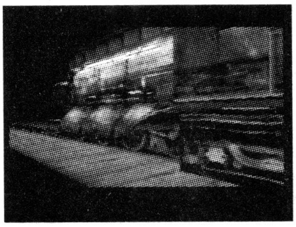


在地下铁月台长梯上，有一位正在睡觉的流浪汉，走到他身傍调查，便可得到地下铁通行证，之后便可走到站台右上方，使用通行证解除防卫装置。而在废纸箱上的道具，玩者必须一边按着跑键一边调查，才能够拿到。

特别事件

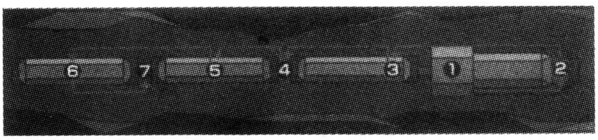
走到地下铁路内的尽头，便会出现一辆列车，之后就有特别事件出现。

货物列车



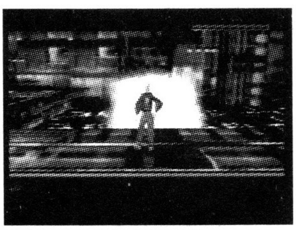
取得所有道具

在货物列车上的道具，如果玩者能够在 1 分钟内全数取得的话，便可增加 18CP，当然不全数取得也对游戏没有影响，而玩者只要依照以下的方法，便能轻易完成。



地下工场

开启铁闸



要开启地下工场的铁闸，玩者先要使用壁击炮，炸毁地图右上方的闸门，然后进内调查电键，之后便可开启铁闸。

炸弹跳跃

因为有两件道具的位置过高，所以是要用一个很特别的方法，才能够拿到。这就是要用炸弹爆发时的动力，增加自己的弹跳力，之后便可弹到上方取得道具。

资料仓库

银色通行证



在资料仓库内有一些道具，最重要的道具是银色通行证，玩者只要把货柜门破坏，便可进内取得银色通行证。

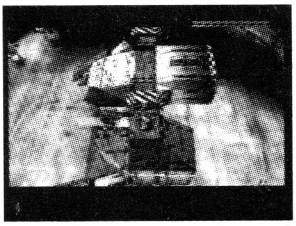
分岐台

玩者到达分岐台后应依照闸门的颜色去使用通行证。先使用红色通行证进入 1 号堡垒。

破坏通道

在堡垒通道内的某些道具，是在通道的顶部和水中，所以有玩者是要炸毁通道后，才可以拿到。

1号堡垒



炸毁巨型机械人

在 1 号堡垒内的巨型机械人顶部，有 6 件道具；全都是要炸毁机械人后，才可以获得。另外，打败闸门前的机械人后，也可得到道具。

2号堡垒

金色通行证



在 2 号堡垒的正中央，放置了一个炮台，玩者要炸掉炮台的头尾两部分，便可拿到炮台上的道具。而取得金色通行证的方法，是先要从炮台跳到吊臂上，然后开动电键，令吊臂的最底部坠地，便可得到金色通行证。

3号堡垒



等离子炸弹(プナズマボム)

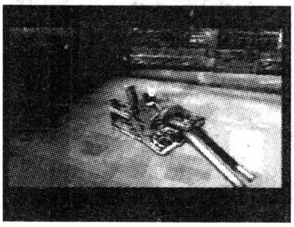
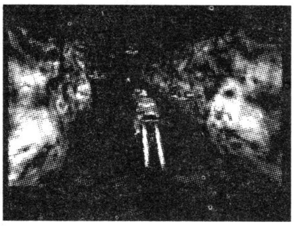
在 3 号堡垒内，玩者的任务是用等离子炸弹、引爆发电核心。而放置炸弹后，玩者必须在 10 秒内返回地面。当引爆发电核心后，便会出现 Episode 3 的 BOSS。

BOSS



Episode 3 的 BOSS，最大的特征是攻击范围很广，但是攻击力只是一般，对付

他的最佳方法，是尽量和他保持一定的距离，然后再放下摇控炸弹，看准时机引爆攻击，打败他后便可乘电单车离开。

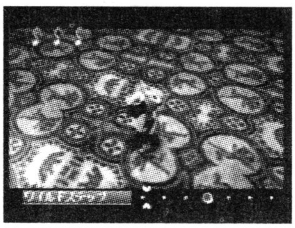
Episode 4 血色玫瑰

完成了 Episode 3 后，便会出现一位叫 Kim 的神秘男子，他会带 Acarno 到 Hayano Lndustry 的派对会场，但玩者先要买一件舞衣(ダンス衣装)，才可跟 Kim 一起到会场去。而舞衣则可在商店内购买，售价是 6000 个金币，买了舞衣后便可返回 D－NA 找 Kim。




舞会

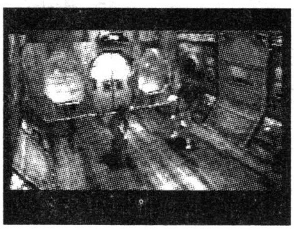
到达派对会场后，Acarno 公找一位叫 Kelly 的少女做舞伴，玩者要以《PARAPPA》游戏的型式来跳舞，最初玩者

可选择高难度的"激しく燃えよう"，与及中级难度的"しっとりいこう"但当玩者失败了 3 次后，便会多了一项低级难度的"しっとり初心者"出现。

通道交叉点・大堂分岐点

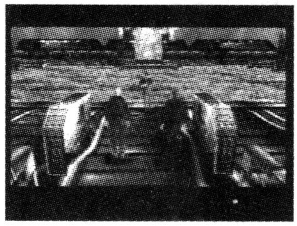
大逃亡



当 Acarno 跳完舞后，正准备离开之际，警报器突然想起，原来他的身份已经被识破了，于是便立刻逃走。而在逃走的途中，如果玩者的逃走路线错误的话，便会立即 GAME OVER，所以当逃到十字路口时直接向上逃跑，进入以后会有三个升降机，进入左边第一个升降机来到车站。

1号车站

BOSS



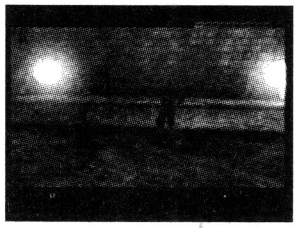
Episode 4 的 BOSS 实力并不强，但是玩者要在 1 分钟内打败 BOSS，与及登上火车逃走，所以你的最大敌人并不是 BOSS，而是时间。在进入 1 号车站前，玩者最好是先装备火炎放射器，然后在 BOSS 进行第一次攻击前，走到他附近发放火焰攻击。

Episode 5 丛林



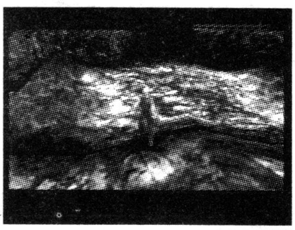

正式开始 Episode 5 前，玩者先要到 GOTTI TOOLS 外，和路中心的人交谈，取得一些重要的情报，然后走到室町内，进入左边的大门，便可购买飞行衣(パラジャケット)。返回大圣堂内的基地，和 Kim 对话后便开始正式任务。

最强之靴



在 Episode 5 中，那位问问题的男子不会送出道具，但和他对话后，他便会告诉你，在小便横丁的两颗路灯中间，会有月光之靴(ムーンライト)这件最强之靴。而玩者只要和他对话后，再到路灯中间调查，便可取的月光之靴。

下游出发点



在 Episode 5 开始后的全部地区，因为受到重力场的影响，所以暂时是不能使用重力控制器，要待炸毁重力场发生装置后，才能够使用。

森林小道

沼泽地带



在森之小道内有一个沼泽地带，如果玩者堕下沼泽，便会立即 GAME OVER，所以经过的时候，应小心留意。而



在森之小道的路中心满布了地雷，所以玩者应靠路的两旁前进。另外，在沼泽地带前，有一支实力很强的恐龙，玩者可先跳过沼泽，然后引诱它跌落沼泽。

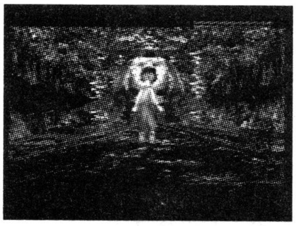
YASHI之道

洞内实物



要通过YASHI之道，玩者唯一的方法，便是使用HOOK SHOOT走到对岸。另外，在岩石中有一个隐闭小洞，玩者须要细心观察才能发现，而洞内会有不少道具可得。

食虫植物之洞穴

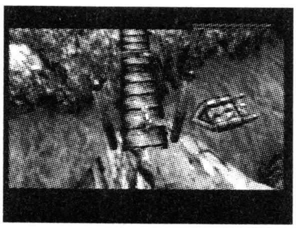


食虫植物

在食虫植物之洞穴内，有一只十分巨大的食人花，它并不会主动作出攻击，但当玩者走近后，就算轻轻一跳，也会立即GAME OVER。而对付食人花的唯一方法，是要用火炎发射器烧毁它的根部。

分支路·吊桥

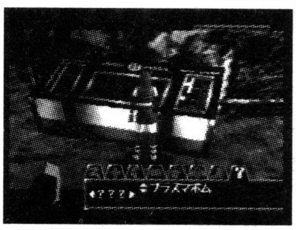
破坏岩石



在吊桥下的河流有一块大岩石，阻挡着橡皮艇的前进，所以玩者必须在岩石上放置炸弹，然后把岩石炸毁，使像皮艇可以继续前进。而在吊桥区域内，有些道具放在木柱上，因为暂时未能使用重力控制器，所以要待炸毁重力场发生装置后才能装上重力控制器跳上去拿到。

重力场发生装置

破坏重力场



在这里有一座重力场发生装置，玩者只要破坏它后，便令重力控制器恢复功能。而破坏重力场发生装置的方法，是走到它的控制台处，使用等离子炸弹，之后便可令重力场发生装置发生大爆炸。

气流瀑布

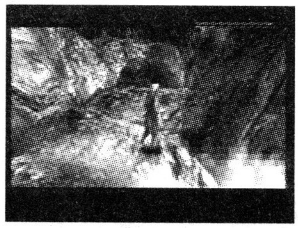


飞行衣

越过气流瀑布有两个方法，第一个方法是装备飞行衣，而另一个方法，是用HOOK SHOOT爬到最高的岩石，然后再跳到崖顶。不过，这两种方法，当然是第一种较为方便。

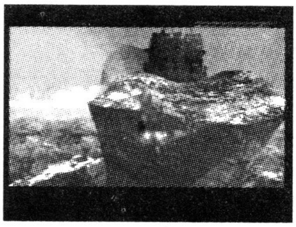
自动雷射炮地带

危险重重



进入自动雷射炮地带后，便会在四周飞来很多雷射炮，只要被那些雷射炮击中，便会立即GAME OVER，所以玩者最好是走为上策，至于拿取道具时，玩者会否成为炮灰，则要看你的运数了。

泽米鲁加达瀑布·泽米鲁加达前

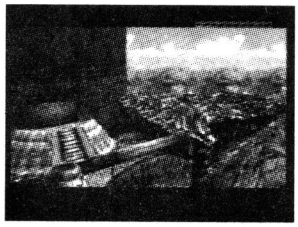


气漩

要通过泽米鲁加达瀑布，是必须要使用飞行衣，如果玩者之前没有购买的话，便不能继续前进。

第一BOSS

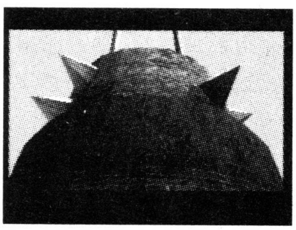
进入泽米鲁加达前之后，便会出现一只长有利齿的老虎，它的攻击力只是一般，但是速度很快，所以要捕捉它的踪影并不容易。而玩者最好是用密林枪向它攻击，一来密林枪攻击力强，二来不用和它进行追逐战。

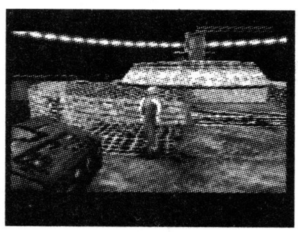


巨型断头台

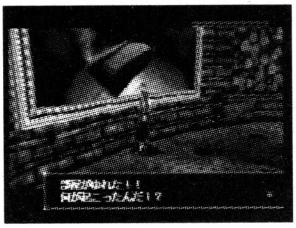
断头台

在巨型断头台内，并没什么特别，这里只是一个通往升降机内部，与及浮游监狱的中心点，而玩者首先是要进入升降机内部，拿取红、银和金三张通行证。另外，当取得银色和金色二张通行证后，再进入浮游监狱内，便会出现





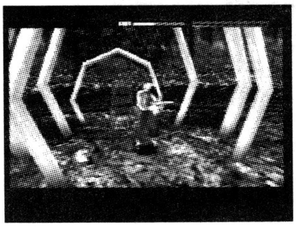
特别事件。

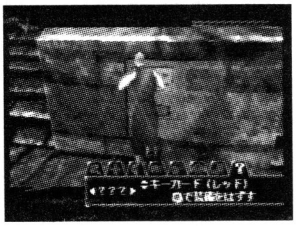


升降机内部的秘密

在升降机内部有三幅油画，如果玩者走近调查左方的油画，再离开升降机内部，便可进入所长室；走近调查右方的油画，再离开升降机内部，便可进入看守长室；走近调查中间的油画，再离开升降机内部，便可返回巨型断头台。

所长室







炸毁棺木

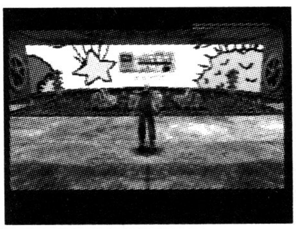
要取得红色通行证，必须先行炸毁棺木，然后再使用火炎发射器烧毁那小箱，之后便可取得红色通行证。用此证开启左方柱子上的开关，便会出现一条秘密通道，进入后会发现一个水池，把发热箱抛进水池后，在池内便会出现金色通行证。另外，室内的花草树木，是可用火炎发射器烧毁。

看守长室

银色通行证

要取得看守长室的银色通行证，玩者便必须使用激光枪，狙击那块大石板的机关制，然后便可进入小洞内拿银色通行证。另外，玩者进入看守长室，要小心地板上的机关，因为一堕下机关内，便会立刻 GAME OVER。

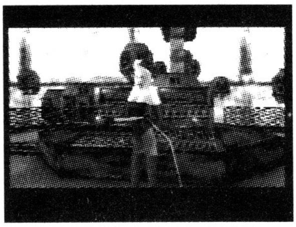




放火灭火

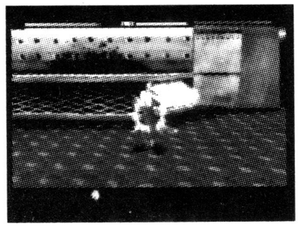
在守长室的植物和火把，玩者分别可用火炎发射器和消火器去消除，至于地图左边的玻璃箱，是不能用右式铳打破，所以玩者必须使用炸弹破坏玻璃，但摆放的位置应远一点，不是的话便会连道具一起炸毁。

第二 BOSS



取得银色和金色二长通行证后，再进入浮游监狱，之后便会见到第二 BOSS，而她的攻击方式，是在时空转移后，再使出电鞭攻击，但玩者只要离开她的攻击范围，然后再用密林枪向她连续攻击，便可一口气把他击倒。

第三 BOSS



当打败第二 BOSS 后，走到控制台前，使用金色和银色两张通行证之后，那位 Velter 老伯便会再度出现，正当他和 Acarna 准备离开之际，Episode 5 的最后 BOSS 便会出现。他的攻击力很强，而且还会使用出连续技，可惜他有一个致命的弱点，就是跑不一会便要休息，所以玩者只要和他走一段路，趁他休息时，用火炎放射器将他击倒。

Episode 6 快刀手



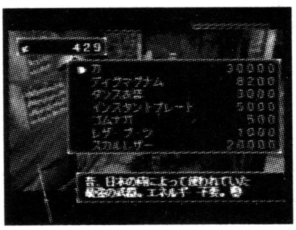
通缉犯

Episode 6 正式开始前，当玩者走到富加罗屋前的横街，就会被两位警察追捕，而逃到横丁小港后，便突然出现一位少年，帮助 Acarno 逃走，避过警察的耳目。

购买香蕉

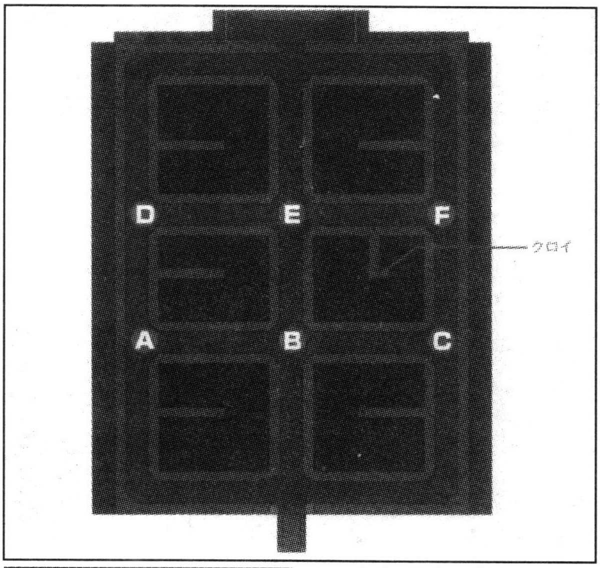
避过警察的耳目后，玩者便可以到 D－NA 下方的 Temjin Bargar 购买香蕉，然后再走到横丁小港，找到刚才的少年。当送他香蕉后，少年便会立刻逃走，而玩者就要跟着他的逃走方向行走，之后便可正式开始 Episode 6。另外，这时候玩者卖掉一些没用的物品后，应该有足够的金钱购买“刀”，因为它是这游戏中最强的武器，对往后的战斗十分有帮助，所以是一件必买的道具。

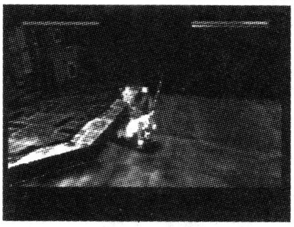






13号大街





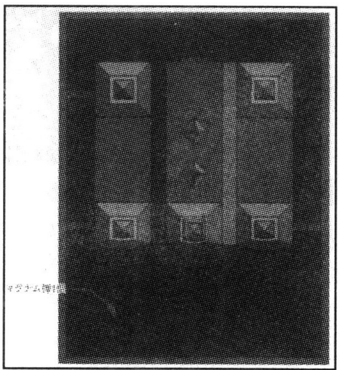
在每个路口都会有6个投掷飞刀的敌人，而玩者在13号大街的首要任务，是把这些敌人全部消灭，至于对付他们的最佳方法，是用刀攻击，因为只须斩一刀，便可把敌人解决。



鬼屋锁匙

把所有敌人击败后，再到酒吧和店主说话，他便会给你进入鬼屋的销匙，以报答你打退敌人，之后玩者便可走到地图的上方，炸毁闸门进入鬼屋。

鬼屋门前

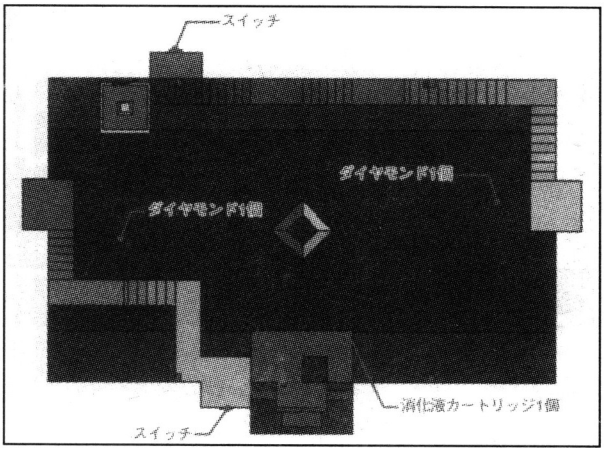


机械守卫

在鬼屋的屋顶上，有一个机械守卫，它可以说是到现时为止，所遇到最难缠的一位敌人。而对付机械守卫的最佳方法，是先走近斩它一刀，这样便可令它减去一半体力，但记紧不可近身把它打倒，不是的话便会和它同归于尽。而斩它一刀后，玩者应走到远处，用激光枪慢慢对付它，虽然十分浪费时间，但这是击败机械守卫的唯一方法。



鬼屋·井户之部屋

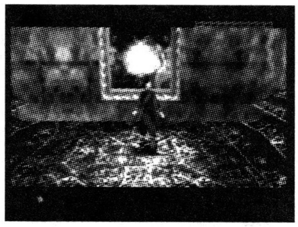




吊灯

进入鬼屋后，只要玩者行前数步，天花板的吊灯便会立即掉下来，如果躲避不及的话，便会立刻GAME OVER，这一点是在鬼屋内，玩者必须注意的地方。而躲避吊灯的方法，是在它掉下为之前，向左右两边走。

神秘之油画



在井户之部屋内有两个电闸，玩者应先从左门进入，开启此地下方的电源，然后再乘升降机，把此地右上方的电源也开启，之后玩者便会发现，在鬼屋中间的油画，出现了一团白光。

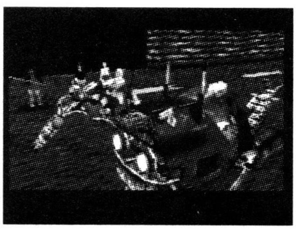


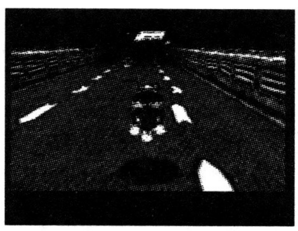
里口之通行证

调查油画上的白光，便可进入井户之部屋的铁丝网围栏内，玩者只要爬铁梯到围栏的底部，再炸毁闸门，便会发现一个宝箱，行近调查便可得到里口之通行证。

赛车场

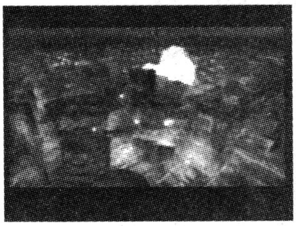
获得里口之通行证后，便可走到鬼屋的上方，使用此证去开启闸门，然后再炸毁屋外的闸门和铁丝网后，便可





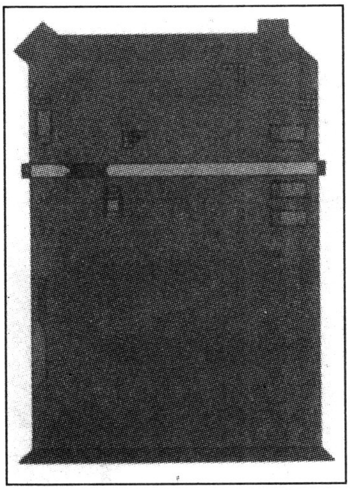
到达赛车场，和少年组织的领袖进行电单车比赛，取得胜利后，便可完成 Episode 6。

Episode 7 另一个未来



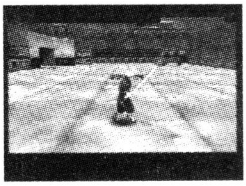

在 Episode 7 开始前，玩可以在 DOWN TOWN 内自由活动，购买一些道具，或者立即和 Kim 对话，选择“ああ用はすんだ”，之后便可正式开始 Episode 7。

发着月台



Naibaro 登场

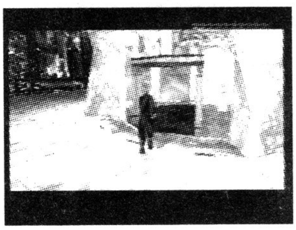
在 Episode 7 中的初段，玩者是会使用 Acarno 来进行，但到后期会有一小段时间，是



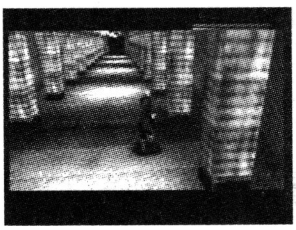
会强制地要使用 Naibaro 来进行游戏，所以 Naibaro 的攻略部份，是会在 Acarno 之后进行。

升降机入口

破坏结晶体



进入升降机入口后，雷射炮防御系统便会开启，然后雷射炮会从四面八方射向玩者，但只要玩者用壁击炮破坏外围的结晶体，便可把雷射炮防御系统解除，与及开启升降机的大门。不过，暂时玩者仍未需要使用升降机，所以应先到上方去。而升降机可通往的地方，分别是“舰桥之通路”、“格纳库前通路”和“主电脑室出口”。



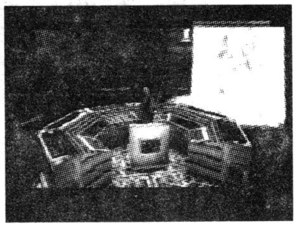
通路战斗员

在所有的通路内，都会有两位战斗员，埋伏在通路的第四条柱后，就算玩者把他们击倒，但当下次再经过通路时，他们又会再次出现。不过，那些战斗员并不难对付，只要用刀暂他数次，便可轻易消灭。

生物实验室

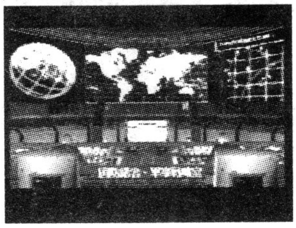
开启电源

在生物实验室的上下层，分别也各有一个电源，玩者应先开启上层的电源，然后再返回下层，开启控制台的电源键，这时候你便会看到五个动物标本，只要走到标本前调查，便会出现各种有关游戏提示。

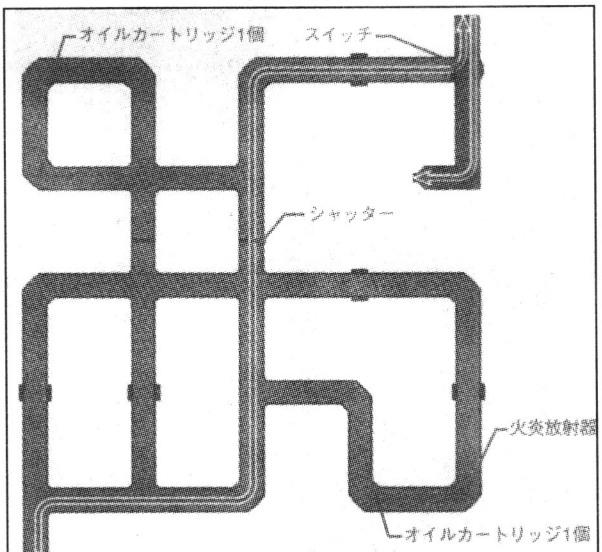



狮子石碑

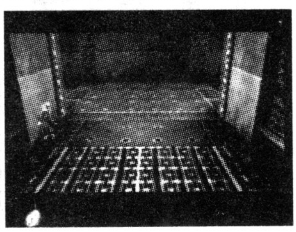
狮子石碑是 Episode 7 中，最重要的道具，因为它是用来开启主电脑室闸门的关键，而在游戏中总共有 8 件狮子石碑，分布于各处不同的地方，所以如看到地图上有这件道具的话，便记得要拿取。



居住区



解除雷射门



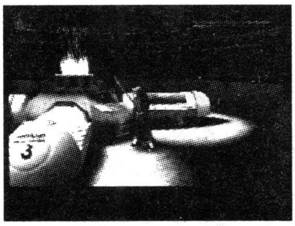
要通过居住区，必须先关掉雷射门的电源，但通往地图右上方的途中，是会被一些铁闸阻挡着去路，所以玩者必须使用壁击炮，去清

除这些障碍，才能畅通无阻地进入冷冻睡眠室和自然栽培地带。

冷冻睡眠室·自然栽培地带

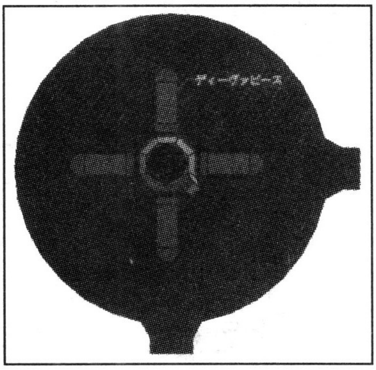
瀑布内的狮子石碑

在自然载墙地带的两块狮子石碑，分别是在树上和瀑布后方石头内，而前往瀑布的去路，被一群野草阻档着，所以玩者必须使用火炎放射器，去消除那里的野草，才可取得道具。至于石头内的狮子石碑，便要使用炸弹去炸毁石头，才能够拿到。



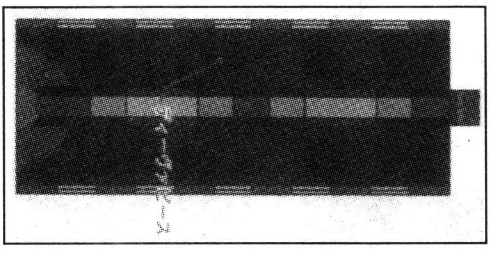


冷冻睡眠器



在冷冻睡眠室内，除了有一块狮子石碑外，可谓没有什么特别之处，而因为狮子石碑是放置在冷冻睡眠器中，所以玩者先要使用炸弹，炸毁冷冻睡眠器的玻璃的玻璃罩，才能取得狮子石碑。而其他的玻璃罩，玩者破坏后，也可以取得一些 CP。

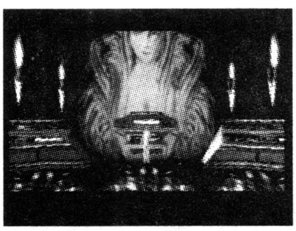
舰桥通路



在此可以得到狮子石版。

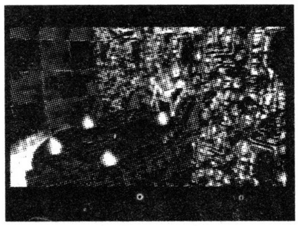
热带舰桥

破坏输电管



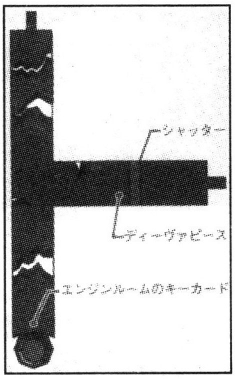
在舰桥之通路内，共有 10 个输电管，玩者可以使用壁击炮或炸弹，去破坏输电管，来最得大量的 CP。另外，当然不能忘记潜入水底，拿取狮子石碑这件十分重要的道具。

火焰地带



热带舰桥可以说是一个满怖危机的地区，在这里的火种附近，不但埋下数个地雷，而且底部还是一处高热地带，如果不小心堕下的话，便会立即 GAME OVER。另外，要取得浮石上的道具，便必须装备上飞行衣，才能有足够的跳跃力，跳到浮石上。

格纳库前通路

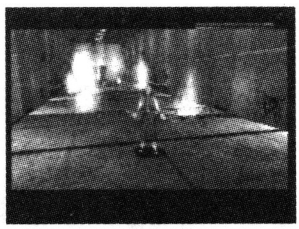


Acarno 的任务

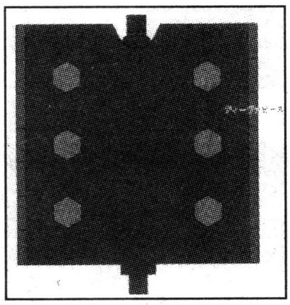
Acarno 在格纳库前通路的主要任务，是拿取通路上的狮子石碑，至于引擎房通行证这件道具，用 Acarno 时是不会出现，所以亦未能通往引擎房，因此取得石碑后，玩者便可离开。

Nabaro 的任务

Nabaro 在格纳库前通路的任务，刚好和 Acarno 相反，因为他的任务是要拿取引擎房通行证，然后再用此证去开启引擎房的闸门。另外，在格纳库前通路内，共有 10 个火种，玩者把所有火种扑灭后，便可得到 40CP。



主电脑室出口



再战 Kondo



进入主电脑室出口后，Kondo 便会以完全体的姿态出现，然后再和 Acarno 一决胜负。而玩者应该装备上“刀”，和他一决战。不过，每当玩者斩中 Kondo 一刀之后，他通常也会立即跳起逃走，所以是很难向他施展连续攻击。至于他的主要攻击方式，是把手臂伸长向玩者攻击，但可趁他出拳的一刻，立即按跳跃回避。

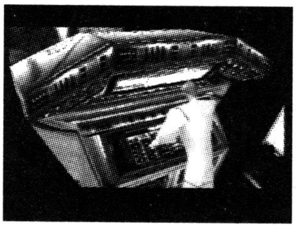
主电脑室通路

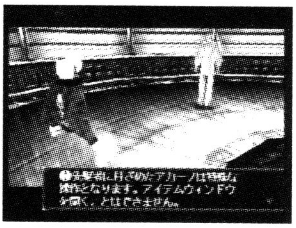
在主电脑室通路内，共有 8 条大石柱，而在每条石柱的中央位置，也会有一个凹位，刚好可以放上狮子石碑，只

要玩者将 8 条大石柱，都放上狮子石碑，便可以开启通往主电脑室的大门。

先驱者之力

进入主电脑室后，便要和 Zen 进行战斗，而在战斗之前，Acarno 体内的先驱者之力，便突然更醒过来，于是在战斗时，玩者可以使用“浮身”、“加速”和“波动炮”3 种特别指令。至于对付 Zen 的方法，是先按着使用波动炮的按钮，当波动炮到达一定能量后，便立刻向 Zen 攻击，但记紧要在他作出攻击前使用波动炮，不是的话又要重新组织攻击。



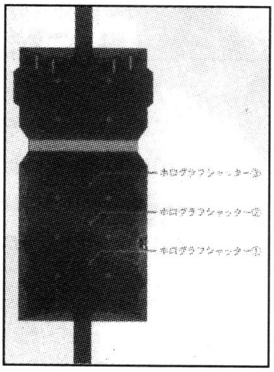


引警擎房门前

解除三重防护罩

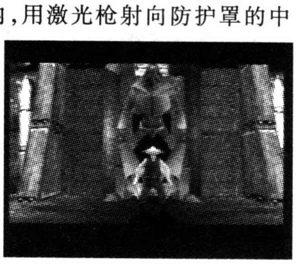
在引擎房门前，会分别有三重不同的防护罩，阻挡着 Nabaro 的动路，而解除第一和第二重防护罩的方法，是先装



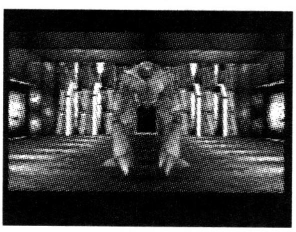


备激光枪，然后站在中央位置，跳起向防护的中心点发射。至于第三皇防护罩，其实基本上解除方法相同，但玩者必须要在时钟的 12 点至 1 点内，用激光枪射向防护罩的中心点。

Tempest 登场



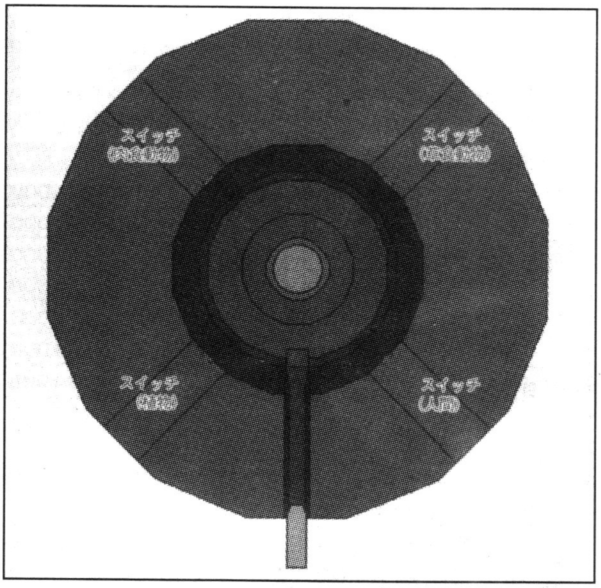
把三重防护罩完全解除后，便会出现一只叫 Tempest 的战斗兵器，只要回避他一次后，便会出现特别事件。不过，如果玩者的体力太低的话，也会有 GAME OVER 的可能性，所以这点玩者必须注意。



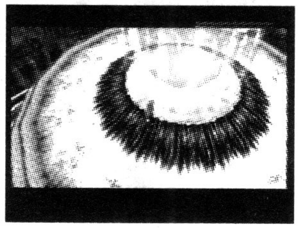
Acarno VS Tempest

特别事件完结后，Acarno 便会赶到引擎房门前，对付斗兵器 Tempest。但其实玩者最主要是要躲避 Tempest 的攻击，因为对它作出攻击，也不能减去它的体力。不过，玩者仍然要向 Tempest 作出攻击，用壁击炮炸它的头部，使它慢慢地走近你，然后才会出现特别事件。

引擎房

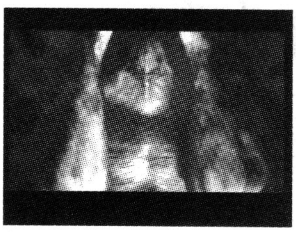


自然定律



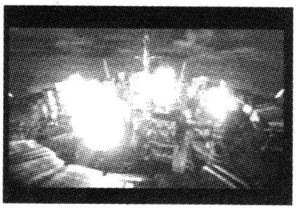
在引擎房内有四个电键，而这四个电键是代表着自然界的法则，玩者必须依照“植物”、“草食动物”、“肉食动物”、“人类”这次序，去按引擎房内的电键。完成以上程序后，便可以走到引擎房的正中央，用等离子炸弹去炸毁反重力核心。

最后之战



当 Acarno 等人准备离开之时，Zen 竟然替自己打了一支药针，然后身体便发生突变，阻止他们逃走。最后 Acarno 终于自己一人，走去和 Zen 展开生死决战。虽然突变后的 Zen，攻击方式有所改变，但对付他的方法仍旧。另外当打败他之后，Acarno 便再次遇上他的妹妹，引领他离开移民船。而在离开之前，玩者可把通路内的火种扑灭，来增加 40 个 CP。

THE END





武器道具一览表

	名称	情报	价值	发售	备考
道具	ボイスレコーダー	共用	–	×	SAVE 用道具
	フックショット	共用	500	×	射出铁勾,爬上一些较高的地方
	通讯机	共用	–	×	转用其他角色
	小型アクアラング	共用	500	○	可长时间在水中行动
	重力コントローラ	共用	500	×	主角的体重减半
	フリーズパック	共用	100	○	投出后可令水变成冰
	ヘートパック	共用	100	○	投出后可令冰变成水或蒸发水份
	ナベ	共用	–	×	一个可放在袋口的细小机械人,在 Episode 3 时使用
	インスタントプレート	共用	50000	○	10 秒内移动速度增加
回复	救急スプーレ	共用	100	○	回复全部体力
	消火スプーレ	共用	80	○	扑灭身上的火种
	携带エアー	共用	80	○	氧气表完全回复
武器	古式铳	枪系	–	×	破坏玻璃
	ディグマクナム	枪系	8200	○	作用和古式铳相同,威力更强
	レーザーガン	枪系	6000	○	消耗能源
	ハンドナイフ	剑系	–	×	初期装备品
	レーザーナイフ	剑系	1500	○	消耗能源(消费率小 – 威力小 – 短)
	ライトセイバー	剑系	4000	○	消耗能源(消费率中 – 威力中)
	ハードブレイガー	剑系	9500	○	消耗能源(消费率大 – 威力大)
	刀	剑系	30000	○	不须消耗能源,可破坏玻璃
	マシンガン	放射系	7000	○	可破坏玻璃
	火炎放射器	放射系	3000	○	要加上オイル才能使用,燃点 WAS 的火种
	消火器	放射系	4000	○	要加上消火液才能使用,扑灭 WAS 效果的火
	ハンドバズーガ	蜂音枪系	7000	○	要加上バズーカ弹才能使用
	ボムショット	蜂音枪系	6000	○	要加上爆弹才能使用
长靴	ブレードブーツ	共用	2000	○	初期装备
	クールソウル	共用	3000	○	对火的受伤程度减半
	ショックアブソーバ	共用	3000	○	从高处堕下也不会受伤
	インスレーター	共用	3000	○	受到雷电攻击也会受伤
	ゴムナガ	共用	500	○	对雷电的受伤程度减半
	スパイクブーツ	共用	2000	○	在冰上行走时不会滑倒
	ムーンライト	共用	70000	○	耐热、耐电、高处堕下不会受伤、可在冰上行走
	レザーブーツ	共用	1000	○	没有特殊效果
	ヘビーメタル	共用	5000	○	跳跃力减半,但不会受到风速影响
服	レッドレザー	Acarno 用	–	×	Acarno 初期装备
	トレジャーハンタ	Acarno 用	10000	○	西部风衣
	うるふのジャケット	Acarno 用	5300	○	没有特殊机能
	アーミースーツ	Acarno 用	4000	○	没有特殊机能
	シールドジャケット	Acarno 用	7800	○	拥有耐爆发机能,受伤程度减半
	パラジャケット	Acarno 用	6000	○	背部发光降落伞张开后,可乘风而行
	ウェットスーツ	Acarno 用	2000	○	氧气流失量减半,但跳跃力亦减少
	ダンス衣装	Acarno 用	3000	○	跳舞时使用
	スカルレザー	Acarno 用	20000	○	レッドレザー的黑色版本
	ナバロカスタモ	Nabaro 用	2000	○	Nabaro 之初期装备
	ヘートプルーフ	Nabaro 用	4000	○	不会着火耐热服
	USA シビリアン	Nabaro 用	8000	○	印有美国旗
	チャイニーズマフィア	Nabaro 用	12000	○	华服
	タイガースーツ	Nabaro 用	12000	○	虎纹服
	バットマニアック	Nabaro 用	9000	○	背部的降落伞张开后,可乘风而行
	20 イヤーズオールド	Nabaro 用	5000	○	Nabaro 20 年前穿着的衣服
	レイピル	Chris 用	3000	○	Chris 之初期装备
	レイピルプラス	Chris 用	9000	○	受伤程度、氧气流失量和跳跃力减半
	エキザチックバンサー	Chris 用	8000	○	豹纹服
	Y. O. ミヤビ	Chris 用	54000	○	有浓厚日本风味的服装
	フライトウェア	Chris 用	9000	○	空姐制服,背部的降落伞张开后,可乘风而行
	Y. O. エンゼル	Chris 用	30000	○	以白色为主色的服装,给人一种天使的感觉
	パンプキンズウェア	Chris 用	5000	○	Ball Pumpkin 店员的制服

川のぬし釣り 钓鱼太郎

机种:PS　厂商:VICTOR　类型:RPG　媒体:CD－ROM　发售日:8 月 20 日　价格:4800 日元

钓鱼方法:等鱼上钩的时候快按○或 X,然后在进到水中画面的时候,如果鱼拉着线跑那就不要拉,要不然饵会被它吃掉或逃脱;甚至连鱼钩都会被鱼拉掉,所以就等它不动的时候,或是线弯落在水底时再按拉线,这样应该就可以钓到鱼了!

太郎篇

清溪

一天三平的妈妈哭哭啼啼地跑到太郎的家。

三平之母:“三平呀、我的三平呀……呜呜呜……”

纪子:“我说三平的妈呀,你是怎麽啦?”

三平之母:“呜呜呜……我家三平留下纸条说要去山上湖,然后到现在都还没有回来……呜呜呜……”

纪子:“唉呀!这可真是糟糕了!”

三平之母:“那孩子说走就走也不管我们会不会担心呐!”

太郎:“伯母,我这就找三平回来!爸、可以吗?”

雄三:“嗯、你就快去找三平吧!别让伯母担心了!”

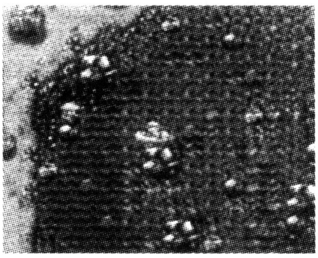
纪子:“老公、让太郎一个人去找会不会有危险呀!”

太郎:“妈、别担心!我一定会把三平给找回来的!”

纪子:“千万小心呀!”

三平之母:“那就拜托你了!”

离开家门后往右准备走到山中湖时却得知通路被大岩石挡住,只能沿着沿溪的右边前往上游前进了!



来到上面见到一位丢了钓竿的仙人,此外又无法爬上瀑布只好沿路走回去,途中有位钓客说在附近的空地时常会有熊出没,果然在右上方空地发现一头熊,而且那头熊还被掉落的岩石打伤!

来到杂货店买到伤药并将它交给熊后,那头熊为了报恩便先行离开说要帮太郎打通往山中湖的路。

山中湖

接着便经由村子右边的山路来到山上湖旁的村子,但是村人却说这个地方近来闹鬼,来到村子最上方的屋子跟里面两位老人交谈便会被委托打鬼,而且也知道三平那家伙也去打鬼但没回来,接着老婆婆还给了太郎几个きび团子(有点不太好的预感)。



走到外头沿途就有狗、猴子、雉鸡在路上公开勒索还口口声声说:只要给我们きび团子,就跟太郎一起去打鬼。

来到湖右边小岛的民房跟屋前的人交谈后,那人要求太郎钓一条 40cm 以上的大鱼给他。

这条鱼可在清溪中上游地带及山中湖中央区钓到,钓到后将鱼交给屋前的人就可进入,没多久恶鬼就被狗、猴子、雉鸡打回原形,原来是一只狐狸变的,同时也救出三平并要他快回家。

在回到老先生及老婆婆的家后,老婆婆说她刚刚在河边洗衣服时从上游漂来一颗大桃子正好可以切开让太郎吃,接着她便手持武士刀把桃子切开,那知从桃子中居然出现一个年轻人。

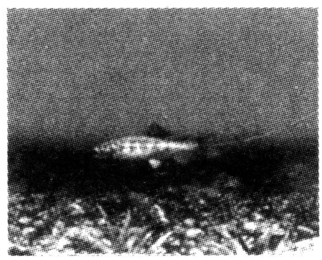
桃太郎:“各位观众好!我是桃太郎、就让我来消灭此地的恶鬼吧!什麼?!恶鬼已经被消灭了!那你们就扶养我长大吧!”

说完桃太郎就变成了一个小婴儿。离开后在钓具店左边民房,内有位老爷爷吵着要タライ,之后先到三平的家后三平建议太郎,与他一起出外旅行,回家得到父亲的同意后便往南前进。

清流

来到清流后在左下角时遇到一只受伤的兔子,当准备到钓具店买药时三平却跑了过来,还嚷嚷着此地的名产唐辛子せんべい说有多好吃就有多好吃,真是受不了他了!

拿着买来的药膏抹在受伤兔子的伤口上后,它会了报恩便指太郎到旁边的森林中拿到一个橡皮艇。

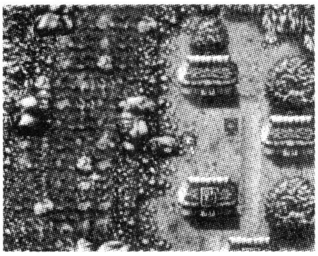


接着发现通往湖的路被想吃芋头的动物挡住了,在问过下方在种田的农夫后,得知如果可以钓五条アユ给他,那他就会

将芋头换给太郎。可恶!只好去右下角钓者身旁钓五条アユ了。

用五条アユ终于换到一个芋头后立刻将它交给那只动物,果然在那动物吃下芋头后便让开了通道。

湖



到湖就见到一只狐狸大摇大摆地走过去,之后从旅馆旁的人口中得知当他住在旅馆时遇到鬼了。

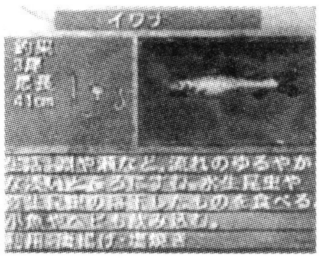
来到旅馆跟老板打听之后知道不少曾在此住宿的客人都嚷嚷着旅馆中有鬼,这也使得旅馆的生意一落千丈,不过老板也说那个鬼都不是来伤害住宿的人,而是做些偷衣服等等的恶作剧。

这些勾当听起来很像是狐狸的作风,于是为了逮到那只狐狸,太郎便到钓具店买了油扬げだ(油豆腐)。

当晚住宿于吕馆时妖怪果然来了,但是太郎却忍不住想笑,因为那个怪物的声音跟先前在山上湖作怪的狐狸是一模一样。

接着太郎便将事先准备好的油豆腐丢向怪物,果不其然那个怪物一看到油豆腐便咬住那个油豆腐并恢复了原形,幸好旅馆老板心地好便饶了狐狸一命,而狐狸便告知在北边有个钓场一事。

下流



来到此地就听到农夫在抱怨因为地主私自盖了水门将水都牵引到他的豪宅之中,然后每年都要付大笔金钱给地主,他才会开水门放水进来,而今年地主又要提高价钱,但是村民实在付不出来夫那笔费用使得农地的植物因为缺水都快枯死了。

听到这事的太郎决定前往水门打开开关,但是却被地主的儿子给挡住了,太郎只好答应他们的挑战与他们比赛钓鱼,并约定好只要是谁能钓到最大的コイ那就是优胜者,若是太郎赢得比赛的话那他们便会打开水门,如果输了那……哼!一定会赢的!

到旅馆住宿一晚后,次日来到右下角的水池边开始钓鱼比赛,赢过地主后不但打开水门连通往河口的通道也打开了!

接着到田里钓六只ドジョウ(泥鳅/小号的是シマドジョウ),给田边的老人可拿到一个鱼篓!

河口

来到此地就看到有个渔夫抓了一只海龟,在商量过后渔夫告诉太郎只要能拿两条 80cm 以上的スズキ给他,那他就放了海龟。

在拿两条 80cm 以上的スズキ给渔夫后,他便依约放了海龟,而在太郎当晚于旅馆住宿时龙宫的仙女来了!

龙宫仙女拿出两个锦盒要太郎从中选择一个,其中一个放有一根仙人之竿,如果没选到就一直住宿等到选到为止!

拿着仙人之竿去溪的上流找仙人后,仙人告诉太郎幻之鱼在河口,所以接下就是要努力钓幻之鱼了。

雄三篇

清溪

来到上面见到一位丢了钓竿的仙人,此外又无法爬上瀑布只好沿路走回去钓一只比太郎的纪录大的イワナ,此时可以用明信片寄信给其它人。

山中湖

钓一条 40cm 以上的ヒメマス给湖中小屋的朋友。

清流

接着发现通往湖的路被想吃芋头的野猪挡住了,在问过下方在种田的农夫后,得知如果可以钓五条アユ给他,那他就会将芋头换给太郎……可恶!只好去右下角钓者身旁钓五条アユ了。

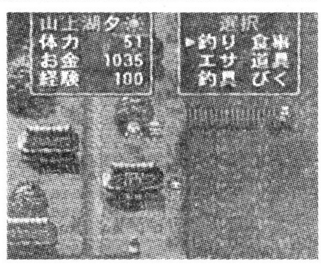
用五条アユ终于换到一个芋头后立刻将它交给那只野猪,果然在那野猪吃下芋头后便让开了通道。

湖

到旅馆后得知旅馆中正在闹鬼,也使得旅馆的生意一落千丈,为了帮助老板除去鬼怪,便到钓具店买お札(符咒)。

当晚在旅馆时鬼果然来了而且它还一直念着うなぎ(ウナギ),次日就去钓一只ウナギ回宿屋让它成佛吧!

下流



先到旅馆旁的コイ(鲤鱼料理屋)民房找朋友,得知地主最近也开一家コイ料理屋抢他的生意,更过份的是地主还陇断了所有的コイ,让他没有材料也连带使得客人都跑到地主的店了!

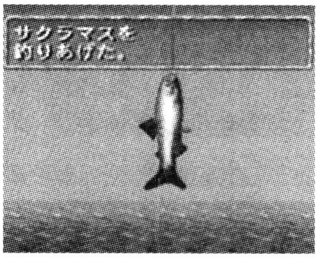
到下方找地主及他的儿子谈话后双方决定来一场铁人コイ料理大赛,并约定好输的那一边就把コイ料理屋店给关了,不过地主反而讥笑雄三没有任何材料想跟人比赛

,太可笑了。

找朋友得知要一条至少60cm以上的コイ,钓一条60cm以上的コイ回去交给朋友后,便去找地主的儿子告知比赛开始!

当然,雄三朋友的手艺是一极棒的,不但赢得了比赛让地主的店关门大吉,而且地主也对他的手艺赞不绝口成为常客了。

河口



来到此地就看到有个渔夫抓了一只海龟,在商量过后渔夫告诉雄三只要能拿两条80cm以上的スズキ给他,那他就放了海龟!

在拿两条80cm以上的スズキ给渔夫后,他便依约放了海龟,而在雄三当晚于旅馆住宿时龙宫的仙女来了!

龙宫仙女拿出两个锦盒要雄三从中选择一个,其中一个放有一根仙人之竿,如果没选到就一直住宿等到选到为止(选右边)!

拿着仙人之竿去溪的上流找仙人后,仙人要雄三到湖的河中用仙人之竿钓ナマズ。

湖

钓一种叫ナマズ的鱼。

纪子篇

清溪

因为电视上报导有人吃了某某鱼而年轻10岁,所以纪子决定出发去找这种鱼。

来到上面见到一位丢了钓竿的仙人,此外又无法爬上瀑布只好沿路走回去,等级只要有一项升到中级即可前往山中湖。

山中湖

来到山上湖旁的村子见义父义母时,义父说他想吃ヒメマス,首先钓了カジカ跟做木桶的名人换到一个木桶,之后再搭乘木桶到湖的另一边钓ヒメマス。

在将ヒメマス做成好吃的料理与义父义母共同享用后,纪子便离开山中湖前往南方的清流。

清流

来到清流后在左下角时遇到一只受伤的兔子,之后拿着到钓具买来的药膏抹在受伤兔子的伤口上后,它会了报恩便指引纪子到旁边的森林中拿到一个橡皮艇。

接着发现通往湖的路被想吃芋头的猪挡住了,在问过下方在种田的农夫后,得知如果可以钓五条アユ给他,那他就会将芋头交给纪子,而另一位种田的农夫则说想吃カワムシ。

用五条アユ终于换到一个芋头后立刻将它交给那只动物,果然在那动物吃下芋头后便让开了通道。

湖

来到旅馆准备住宿时却跑来一个人跟纪子搭讪,由他口中得知只要将40cm以上的ナマズ放在南湖小庙前的大石头上给它放上一晚等到第二天早上再去看就会有奇妙的事发生!

那知放上ナマズ等到第二天再去看却发现ナマズ已经不见了,于是纪子便再放一条ナマズ然后躲在一旁偷看。

到了半夜有只狐狸竟跑到石头前,说:“那个女人果然把ナマズ放在这了!”这可让纪子气得冲出来抓住狐狸死命地打它的屁股。狐狸为了活命便告诉纪子听说吃コイ可以返老还头、养颜美容,这可对了纪子胃口便放狐狸离开而决定到下流去吃コイ大餐。

下流

到旅馆旁的コイ鲤鱼料理屋找老板,得知地主因为爱吃コイ,所以把コイ都买光啦!想吃コイ料理的话就要自己去钓。

钓了一条コイ给老板后得知这并不是可返老还童的鱼,纪子决定继续找下去。

河口

来到此地就看到有个渔夫抓了一只海龟,在商量过后渔夫告诉纪子只要能拿两条80cm以上的スズキ给他,那他就放了海龟!

在拿两条80cm以上的スズキ给渔夫后,他便依约放了海龟,而在纪子当晚于旅馆住宿时龙宫的仙女来了!

龙宫仙女拿出两个锦盒要纪子从中选择一个,其中一个放有一根仙人之竿,如果没选到就一直住宿等到选到为止(选右边)!

拿着仙人之竿去溪的上流找仙人后,仙人要纪子到河口用仙人之竿钓ウナギ。

河口

钓一种叫ウナギ的鱼。

花子篇

清溪

来到上面见到一位丢了钓竿的仙人,此外又无法爬上瀑布只好沿路走回去,等级只要有一项升到中级即可前往山中湖。

山中湖

来到山上湖准备去钓ブラックバス,但因天色已晚于是便到旅馆住宿,但在睡前一名男子却跑来说自愿当向导要带花子明天到一个有许多ブラックバス的地方。

次日来到做木桶的名人家中没想到名人看花子长得可爱就大奉送破例送给花子一个木桶,之后到湖的右上角见那名男子。

他就是狐狸假扮的原本他想骗花子到这个地方是绝对钓不到任何一条ブラックバス的,但是花子竟然钓到一条ブラックバス,也使得狐狸露出原形匆匆跑掉了(先钓一条ブラックバス带着)。

清流

但是发现通往湖的路被想吃芋头的猪挡住了,在问过下方在种田的农夫后,得知如果可以钓五条アユ给他,那他就会将芋头给花子,用五条アユ终于换到一个芋头后立刻将它交给那只动物,果然在那动物吃下芋头后便让开了通道。

湖

参加ヘラブナ大赛后到右下角跟一位钓鱼的人交谈得知那个地方可以钓到大的ヘラブナ。

钓到五条ヘラブナ并得到第一名后即可前往下一个钓场。

下流

来到此地发现地主的儿子又把通往河口的路挡住了,而且他还厚着脸皮要花子与他约会,花子当然是不肯了!

于是双方便约好明日在南边的湖边比赛钓コイ,如果花子赢了就可以前往河口,如果输了就要跟地主的儿子约会一天。

次日花子所钓的コイ就是比地主儿子所钓的多了2cm,于是可以前往河口了。

河口

有个渔夫抓了一只海龟,在商量过后渔夫告诉花子只要能拿两条80cm以上的スズキ给他,那他就放了海龟!

在拿两条80cm以上的スズキ给渔夫后,他便依约放了海龟,而在当晚于旅馆住宿时龙宫的仙女来了!

龙宫仙女拿出两个锦盒要花子从中选择一个,其中一个放有一根仙人之竿,如果没选到就一直住宿等到选到为止(选右边)!

拿着仙人之竿去溪的上流找仙人后,仙人要花到溪流用仙人之竿钓イワナ。

溪流

钓一种叫イワナ的鱼。

京子篇

清溪

来到上面见到一位丢了钓竿的仙人,此外又无法爬上瀑布只好沿路走回去,接着参加イワナ大赛得到优胜回家禀告父母后即可得到母亲的一同前往山中湖。

山中湖

来到山上湖先照着母亲所交待的去钓ヒメマス,也顺道在钓具店买到茶叶,接着到爷爷奶奶的家却发现没见到爷爷,而一旁的奶奶则说爷爷去看医生了。

但是当京子端茶给奶奶喝的时候因为不小心打翻杯子反而使被热茶烫到的奶奶变成狐狸的模样向外头跑去,而这时真的爷爷奶奶也回到家里来了。

清流

来到清流后在左下角时遇到一只受伤的兔子,当准备到钓具店买药时三平却跑了过来,还嚷嚷着此地的名产唐辛子せんべい说有多好吃就有多好吃,真是受不了他了!

拿着买来的药膏抹在受伤兔子的伤口上后,它会了报恩便指引京子到旁边的森林中拿到一个橡皮艇。

接着发现通往湖的路被想吃芋头的动物挡住了,在问过下方在种田的农夫后,得知如果可以钓五条アユ给他,那他就会将芋头换给京子,用五条アユ终于换到一个芋头后立刻将它交给那只动物,果然在那动物吃下芋头后便让开了通道。

湖

到旅馆住宿时鬼出来了,他一直喊着うらめしや,不过京子才不管这个狐狸所变成的鬼,次日到屋外跟狐狸交谈得知在北湖的草堆南侧有一公尺以上的ソウギョ。

下流

来到此地发现地主生病了,于是地主的儿子又把通往河口的路挡住并要求京子帮他去抓一只鳖回来给他,接着将鳖交给地主的儿子后可以前往河口了。

河口

有个渔夫抓了一只海龟,在商量过后渔夫告诉京子只要能拿两条80cm以上的スズキ给他,那他就放了海龟!

在拿两条80cm以上的スズキ给渔夫后,他便依约放了海龟,接着海龟为了报恩便告诉京子只要想出海的话,一叫它它马上就会来,之后在左下的海滩上见到一对男女决定帮助他们。

次日来到海滩果然在海龟的帮助下女方的父亲不再反对他们,而那位大哥哥也将刚刚捡到的仙人之竿送给京子。

拿着仙人之竿去溪的上流找仙人后,仙人要京子到溪流用仙人之竿钓イワナ。

溪流

钓一种叫イワナ的鱼。



武姬神传说 2

机种:PS　类型:对战 ACT　厂商:TGL　媒体:CD-ROM



曾在 PC-E、SFC、SS 等主机上推出的大人气对战格斗游戏"武姬神传说"终于有续作推出了,此次不仅增加了 3 位新的人物,同时在系统方面也作了调整。

"武姬神传说 2"共分四个模式,即故事模式、普通模式、练习模式以及限时战斗模式,玩者可以选择自己喜欢的模式进行游戏。

操作说明

●基本操作

方向键	角色移动及选择
↖或↑或↗	跳跃
↙或↓或↘	蹲下或蹲下防御
→或←	前进、后退或站立防御
□掣	轻拳
△掣	重拳
×掣	轻脚、取消
○掣	重脚、决定
R1 掣	轻重拳同按
R2 掣	轻重脚同按
L1 掣	必杀技 1 简易指令
L2 掣	必杀技 2 简易指令
L1+L2	超必杀技简易指令
START 掣	暂停及中途加入
SELECT 掣	对战中为挑发,暂停中为 MENU 表示,角色选择中则为游戏速度之变更

●特殊操作

DASH	→→
BACK DASH	←←
SUPER JUMP	↙或↓或↘.↖或↑或↗
空中防御	空中↖或←或↙
COUNTER ATTACK	POWER GAUGE0.5 LEVEL 以上时,防御对手攻击中←↓+任何攻击掣
DOWN 回避	倒地时↓↓
受身	投技判定成立时←或→+重拳或重脚

系统解析

●COUNTER ATTACK(简称 CA)

其主要作用是挡格对手攻击后,即时解除防御作出反击。其中,以不同的攻击键作为 CA,其效果和特性也会有所不同。此外,CA 亦细分为持有无敌时间和非持有无敌时间两种,玩家可根据情况区别使用,例如对连续性的攻击,使用持有无敌时间的 CA 就会较为有利,相反亦然。还有,CA 亦持有通常技性质,只要在 CA 攻击成立之后,输入各种必杀技、ES 必杀技和超必杀技,便能将其攻击状态强制解除,向对手发动连续技反击。

●DOWN 回避

新追加的特殊操作,主要作为倒地后立即跳起回避对手的 DOWN 攻击,虽然实用性极大,可是最大的缺点就是跳起身时已存有被攻击的判定,直至着地为止,若对手在这真空时间内继续施以攻击的话,就会被击中造志连续 HIT 数的效果秘以在太近距离或是骊手继续有机会攻击的情况下,便要小心使用。

●COMBINATION ATTACK

游戏的轴心系统之一,持有将通常技连系连续的特性,组合出各种不同的攻击,至于使用条件和流程亦会因角色相异而有所不同,使用上可要注意。此外,除了上述的 COMBINATION ATTACK 攻击法则之外,某些角色更持有以特殊技为首和专用的 COMVBINATION ATTACK 流程法则,待玩者们去发掘。

●SUPER CANCEL

具有将必杀技与 ES 必杀技或超必杀技系的一发逆转系统,形式与一般格斗游戏的 SUPER CANCEL 系统相类,其中透过特定的必杀技或 ES 必杀技,在攻击击中一瞬再次利用 ES 必杀技或超必杀技将其攻击状态强制解除,造成连续的效果,不珲,要留意任何 SUPER CANCEL 效果,均只能于角色着地中进行,否则便不能成立,这点可要注意。

由于"武姬神传说 2"中的 SUPER CANCEL 系统有别于一般格斗游戏,所以玩者就更要注意简略指令的使用。就以武内优香为例,将必杀技"气吼弹"连接 ES"气吼弹",其中"气吼弹的指令为↓→+拳键,而 ES"气吼弹"的指令则为↓→+两拳同按,当以 ES"气吼弹"CANCEL 必杀技"气吼弹"时,其复合指令就会变成为↓→+拳键,↓→+拳键。同样,将必杀技或 ES 必杀技"气吼弹"连接至超必杀技"究极气吼弹"时,其复合指令则会变成↓→+拳键←↓→+拳键,如此类推,只要依照其概念和原理便能使出各种 SUPER CANCEL 连续技。

除了上述两种 SUPER CANCEL 之外,其实 ES 必杀技与 ES 必杀技之间亦同样存在 SUPER CANCEL 的效果,不过,由于其要求条件和速度比较高,而且攻击力也较连接超必杀技为逊色,所以实用性亦相对下降。

基本出招



投技	
(未正式公布名称)	近敌时←或→+重 P
特殊技	
(未正式公布名称)	←+重 P
(未正式公布名称)	←+重 K
(未正式公布名称)	斜跳中↓+重 K
必杀技	
气吼弹★	↓→+P(L1)
苍龙击★	→↓↘+P(L2)
苇驮天足★	↓←+K
超必杀技	
鬼龙苇驮天击	→←↓→+K(L1+L2)
究极气吼弹	→←↓→+P

武内 优香

持有 **FULL CONTACT** 制空手道黑带四段的实力，是个正义感极强的运动型少女。



投技	
(未正式公布名称)	近敌时←或→+重 P
特殊技	
(未正式公布名称)	←+重 P
必杀技	
女郎花★	↓→+P
男郎花	女郎花后 P
石楠花	←↓↙+P
山茶花★	→↓↘+K
沈丁花	近敌时←↓→+重 K
超必杀技	
凤仙花	近敌时→←↓→+K(近敌时 L1+L2)

雾岛 恭子

个人主义者，性格冷静而沉着，雾岛氏柔术的继承者。



投技	
(未正式公布名称)	近敌时←或→+重 P
(未正式公布名称)	近敌时←或→+重 K
饭纲落	空中近敌时←或→+重 P
特殊技	
(未正式公布名称)	PP 同按
(未正式公布名称)	↘+轻 K
(未正式公布名称)	→+重 K
(未正式公布名称)	↘+重 K
三角飞	跳往画面时输入墙壁相反之斜上方向
必杀技	
紫闪剑★	↓→+P(L1)
延燕杀★	←储→+P(L2)
饭纲落	近敌时→↓←+重 K
旋蹴刀	延落杀后←↓→+重 K
超必杀技	
残影阵※	↓↓+PP 同按
幻影阵※	↓↓+KK 同按
真．空牙斩☆	↓←→+K(L1+L2)

增田 千穗

“**CASO**”的兼职勤务，家族为柳生忍军的末裔，自少便接受祖父笃雪的忍流体术锻炼，与恭子同时修行而成为同伴。由于不能说服家人同意其完成毕业后单独赴美的理想而离家出走放弃了本流。



投技	
(未正式公布名称)	近敌时←或→+重 P
特殊技	
HIP ATTACK	→+重 K
DASH 头突	→→+重 P
(未正式公布名称)	←+重 P
(未正式公布名称)	↘+重 P
必杀技	
气吼弹★	↓→+P(L1)
苍龙击★	→↓↘+P(L2)
空旋脚★	↓←+K
坑洞乱打	近敌时→↓←+重 P
安堵 PUNCH	坑洞乱打后按着重拳掣
安堵 KICK	坑洞乱打后按着重脚掣
超必杀技	
LIGHTNUNG	→←↓→+P(L1+L2. 而
CR1USH☆	STORY MOOE 中，特定 EVENTV 发生后才能使用)

御剑 珠绪

本作中的主角，性格开朗活泼而带点任性，是本届最年少的选手。由于曾在去年 **V.G.** 大会中见过武内优香精彩的战斗而立志习武。格斗技空手道虽然只研习了八个月，但已少有对手。



投技	
(未正式公布名称)	近敌时←或→+重 P.
特殊技	
(未正式公布名称)	→+轻 P
(未正式公布名称)	→+重 P
(未正式公布名称)	→+重 K
必杀技	
割★	↓←+P(L1)
蚀★	→↓↘+K(L2)
掠★	↓←+K
炼★	近敌时→←↓←+P
穿	→↓↘+P
超必杀技	
焰☆	↓→↓→+P(能于空中使用)(L1+L2)
丽☆	→↓←↓→+K

新条 早纪

谢华财图 **V.G.** 实行委员会中的特别招待选手，是 **MIRANDA** 谢华放弃丽美后取而代之的女性格斗家，其能力十分出众。



投技	
(未正式公布名称)	近敌时←或→+重 P
特殊技	
(未正式公布名称)	→+轻 P
(未正式公布名称)	→+重 P
必杀技	
猫 ROCKET PUNCH	↓→+P(L1)
咕噜咕噜 ATTACK★	←储→+P
咕噜咕噜 ATTACK2	←储→+轻 K
万岁 ATTACK	←储→+KK 同按
猫一寸乱舞	近敌时→↓←+重 P
超必杀技	
粗壮猫 ROCKET PUNCH☆	→←↓→+P(L1+L2)
ULTRA 咕噜咕噜 ATTACK☆	←储→+重 PK 同按(可按着键储劲)

楠 真奈美

“不士家”的兼职勤务，武器是套于手上的“猫 **GLOVE**”，是个以小孩子般打架作为战法的高校生。



久保田 润

高校时隶属 **WRESTLING**（摔角）部，京是奥运的候补选手。毕业后旋即便单身赴美，入读美国国立 **F** 大学。

投技	
(未正式公布名称)	近敌时←或→＋重 P
(未正式公布名称)	近敌时←或→＋重 K
特殊技	
(未正式公布名称)	→＋重 K
(未正式公布名称)	跳跃中 0↓要素＋重 P
必杀技	
EARTH SHAKER★	↓←＋P(L1)
久保田 SWAY	←↓↙＋K(L2)
久保田 BUSTER	近敌时→←↓→＋P
久保田 RARIATTO	←储→＋P
超必杀技	
久保田 SPECIAL☆	近敌时→↓←→↓←＋重 P(近敌时 L1＋L2)
久保田 SHUTTLE☆	→←↓→＋K



梁濑 薰

三岁时已开始修习跆拳道，曾获得多个奖项，是个极具实力的天才格斗家，是主角的好对手。

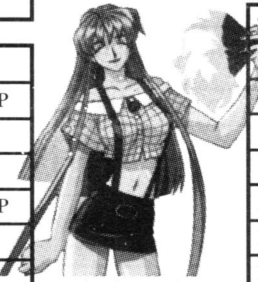
投技	
(未正式公布名称)	近敌时←或→＋重 P
特殊技	
(未正式公布名称)	→＋重 P
(未正式公布名称)	→＋重 K
(未正式公布名称)	←＋重 K
螺旋蹴	跳跃中↓要素＋重 P
蹴击	斜跳中↓要素＋重 K
必杀技	
裂尖蹴★	↓←＋K(L1)
燕剑斧★	↓→＋K(L2)
龙连腿	近敌时→↓↘＋重 K
超必杀技	
烈斩㨝☆	→←↓→＋K(L1＋L2)



丽美 谢华

多国籍企业"谢华财团"的总帅。

投技	
(未正式公布名称)	近敌时←或→＋重 P
特殊技	
(未正式公布名称)	→＋重 K
(未正式公布名称)	斜跳中↓要素＋重 P
必杀技	
BUTNING ROSE★	↓→＋P(L1)
ROSE SUTINGA★	←储→＋K
HURRICANE ROSE★	↓储↑＋K(L2)
超必杀技	
GRIFFON NAIL	→←↓→＋K(L1＋L2)



结城 绫子

热爱跳舞，是 **DISCO CLUB** 中的常客，格斗技是我流 **DANCE** 格斗术，速度超群。

投技	
(未正式公布名称)	近敌时←或→＋重 P
特殊技	
(未正式公布名称)	空中近敌时↑要素以方向＋重 K
(未正式公布名称)	按着重擊不放
必杀技	
MACH SPIN★	↓→＋K(L1)
RAVE STORM★	↓←＋K(L2)
TORMADO ATTACK	→↓←＋P・K
超必杀技	
FINAL TORNADO	↓←↓←＋P
ILLUSION CRISIS☆	近敌时→←↓→＋K(近敌时 L1＋L2)
SPRIAL DIVE☆	



艾丽琳

是 **THE RIVAL** 的勤务。

投技	
(未正式公布名称)	近敌时←或→＋重 P
特殊技	
(未正式公布名称)	→＋重 K
必杀技	
ELIRIN FIRE★	←储→＋P(L1)
ELIRIN 通天阁落★	↓储↑＋P(L2)
ELIRIN MACH PUNCH	P 连打
ELIRIN MACH PUNCH★	↓↘→＋PP 同按
ELIRIN CHOP	→↓←＋P
ELIRIN 三连舞	↓←＋K(可连续输入三次)
超必杀技	
ELIRIN SMASH☆	近敌时→←↓→＋K



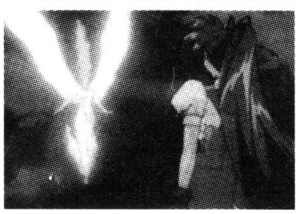
八岛 聪美

双亲于交通事故中身亡，由远亲所收养。

投技	
(未正式公布名称)	近敌时←或→＋重 P
特殊技	
(未正式公布名称)	↘＋重 P
(未正式公布名称)	↘＋重 K
必杀技	
狱炎踵★	↓←＋K(L1)
火焰斩★	←↓↙＋P(L2)
真空唐竹割★	←↓→＋P
应报	↓←＋P
超必杀技	
必杀旭神拳☆	→←↓→＋K(L1＋L2)

★……能于同按时成为 ES 必杀技，但却消耗 1 LEVEL POWER GAUGE；☆……消耗 2 LEVEL POWER GAUGE 量的超必杀技；※……消耗耗 1 LEVEL POWER GAUGE 量的超必杀技；()……必杀技及超必杀技的简略指令。






黑色细胞 BLACK/MATRIX

——系统解析及完全攻略

机种:SS	厂商:NEC
类型:S·RPG	媒体:CD-ROM

七宗罪支配的世界!

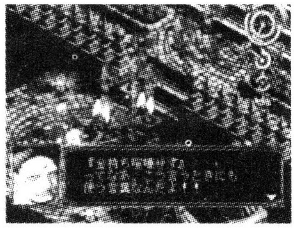
本作的故事背景

在很久的过去，最终圣战结束了，获胜的是黑羽的种族，战败方——白羽的种族陷入了被支配的时代。在此时代中，白羽的种族被迫成为奴隶，而且人们的思想也被改变了，信仰中的一切以及善恶都被完全颠倒了过来。

总本山
↓ 命令 下达
异端审问会
↓ 向下 压力
黑羽的人民
↓ 被迫 服从
白羽的种族
被支配



处在水深火热中的白羽人民为寻求爱、自由而奋起战斗



游戏是发生在假定的世界中，故事的背景已经介绍过了，由此玩家可以了解到游戏中白羽人民抗争的理由，本作就是操作白羽的抵抗者们进行战斗。

因为游戏的背景设定十分庞大，人物的形象有些类似于我们印象中的天使，其实游戏中的许多人物也都是由神话中的天使以及其他角色来命名的，比如有一位BOSS名字就叫"犹大"。

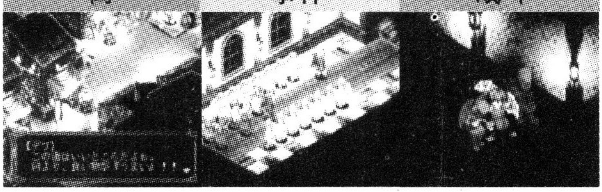
游戏进行的基本步骤

游戏最基本的舞台是在街市中，在此可以进行武器的装备以及SAVE/LOAD甚至必要的情节发生而且还可以进行提升等级的自由战斗。

游戏进程是需要必要的事件出现才能使故事流程继续，每次的战斗(除去在街市中可以进行的自由战斗)都需要必要的事件出现才行，所以本作中的事件是游戏的关键，当然许多的分支也是由众多事件以及事件中的选项所决定的。

战斗需要大家投入的时间是最长的，在本作中也占有很大地位，后面会有详细的介绍。

街 事件 战斗



分支影响故事的流程

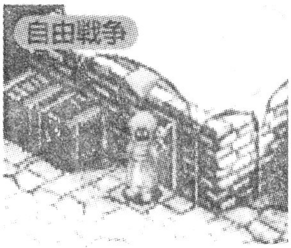
本作中有许多地方存在着分支，最明显的现象是有不同的选择出现，根据自己的想法或人物的性格来决定吧!另外，分支不同，仲间的数量也会变化，不过幸好对最后的结尾影响不大。

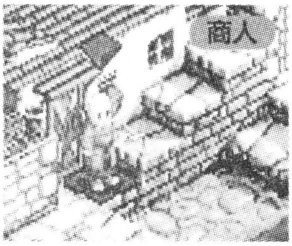


战前的必要工作

等级和装备可以说是影响战斗的一个关键因素，两者缺一不可，本作为大家提升等级安排了“自由战斗”，在特定的章以及特定的街市中，选下图中的人物便可以进行提升等级的战斗。

装备与其他游戏相同，是可以购入的，商人是所有的街市中都有的“设施”。

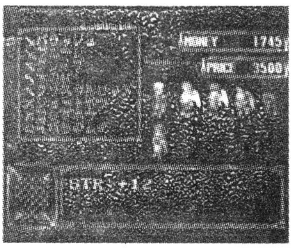




自由战斗

与暗之商人对话可以进入到自由战斗，这与故事情节中的战斗有许多不同，随时可以撤退是特点之一。另外，于此战斗的话，如果胜利，除了得到多余的经验值外，还可以有金钱的收入。

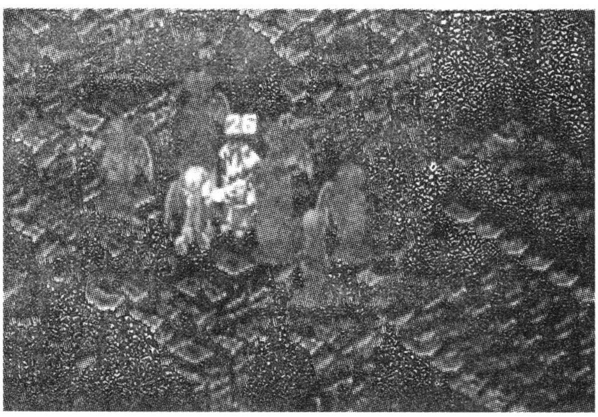
商人



每个街市中都有商人，进入装备的购买画面后，对于武器的能力以及对使用者的影响都会很明显地表现在画面上，相信玩过的朋友都会有同感。

战斗是胜利的基本

每次的战斗开始，都要进行初期的配置，之后便进入正式的回合制战斗，与一般SLG相同，本作基本上属于正统的模拟作品，存在着许多需要大家注意的要素，在以下文中我们会详细介绍有关战斗的基础知识。当然对SLG有一定自信的朋友可以跳过此节。



战斗的基础战术应用

以下将会介绍在战斗中最为通用的基础战术以及本作的战斗必备知识，对于游戏的战斗不甚了解的朋友们可以阅读一下本节，这些基础知识可使大家免于在序盘便陷入苦战之中。

1 恢复道具和装备要备齐

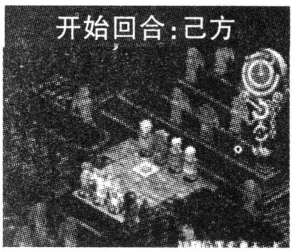
每次进入战斗，恢复道具和装备齐全是必要的，对于那些初次接触本类游戏的朋友，恢复道具更是要准备充足。另外，游戏中各角色的装备也要尽量择优选用，这样才能使他们的能力得以发挥，而且部分装备还能带有魔法追加的效果。

2 战斗参加入数必全体

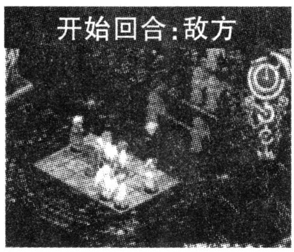
每次的战斗可选择参战的人数，此处建议大家尽量把参战人数达到最高，因为本作的经验值是属于统一分配的方式，所以人数多有利于大量经验值的配给，而且这样还可以给等级较低的角色一个提升LV的机会。

3 战斗开始回合的初期配置

每次战斗我方的初期配置都影响到最后的胜利，这是能否取胜的关键之一，根据当时所处的地形以及敌人能力的高低和分配，进行必要的人员配置变化，这样在一开始己方才能占住先机。



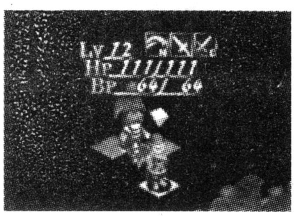
▲先制攻击的场合，己方的配置一定要有纵深，有利于攻击的进行。

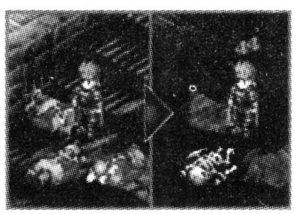


▲敌方先制攻击的场合，除了VIT高的角色外，都要集中配置。

4 攻击的各种方式

物理攻击时伤害成度的大小是按攻击位置而决定的，正面→侧面→背后这三种攻击位置的伤害是递增的，在游戏中尽量采用背后攻击的方式。另外，当敌人HP为0时，应及时击毙，以免僧侣系让其恢复。



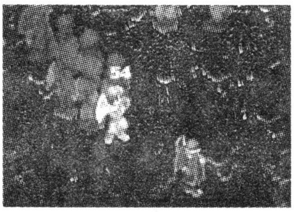


5 回合终了前待机设定

我方回合中，行动完的角色在进入待机状态时，会进行待机状态的设定，面对敌人的攻击是反击还是防御或者回避，这些都要由玩家来选择，下表向大家介绍这三个待机设定的特点，以供参考。

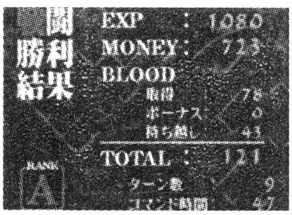
反击	HP 和 VIT 高的角色，选择此项可以在敌人攻击时给敌人以打击。
防御	HP 和 VIT 低的角色，选择此项可以保存实力，以便下一回合打击敌人。
回避	DEX 十分高的角色，选择此项可以使敌人的攻击没有伤害。

6 根据双方弱点决定行动



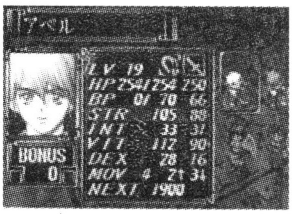
敌我两方都会根据对方的弱点进行战术安排，己方的战术以各个击破为主，用弓箭或魔法师作远距离牵制，其他角色尽量快的消灭那些有生力量。

7 战斗之后的评定



每场战斗后，都会根据你的综合能力进行评价，评价的等级分为 S、A、B、C、D 五种，评价越高所得经验值和金钱就越高，而且影响到游戏结尾时的最终评价。

8 经验值的分配



每次战斗后，己方统一得到经验值，之后便要进行经验值的分配，下表中是序盘至中盘时主要角色经验值理想分配方法，当然每人的想法都有不同，可以根据自己的喜好进行分配。顺便提一下，所有参战角色的经验值分配时，以最高等级的等级数加 3 为此关上升等级的制限，这一点请大家注意。

序盘～中盘主要角色经验值理想分配法

アベル、レブロブス、ガイウス、ピリポ、マルコ…STR、VIT 彻底强化的角色，在四章后可强化 INT 以对付敌方的魔法攻击。

ヨハネ…INT、VIT 强化的角色，提升其魔法攻击能力。

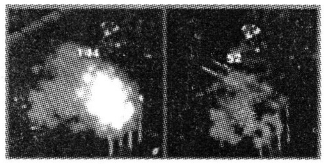
ルピルピ…万能型的角色，所有能力平均提升最好。

有关魔法的基础知识

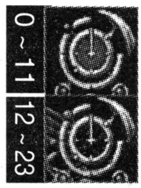
全魔法一览表

属性	名称	魔法效果内容	BP
暗	毒怨	毒的伤害攻击	8
	ゴースト	所有能力均下降 25%	9
	麻痹毒	行动力减 1	12
	石化毒	立即进入操作不能状态(时限内)	12
	リッチ	BP 的吸收功能(次回战斗方可使用)	13
	ゾンビ化	死体立即僵尸化(骸骨变化不可)	15
	极刑	对手体力 1/3 的减少	20
	毒云	复数敌人毒攻击(效果范围大)	23
	毒龙卷	复数敌人毒攻击(效果范围高低幅度大)	31
	サンドマン	对手进入睡眠状态	31
光	体力回复	体力恢复	9
	罵倒	光柱的攻击	9
	状态回复	多种异常状态恢复	10
	气合	魔法效力无效化	11
	ライトクロス	光弹攻击	17
	リリム	体力恢复	26
	精神	体力恢复	28
炎	鬼眼阳炎	光柱攻击	15
	ゾンビ爆	爆破攻击	29
水	アルラウネ	植物伤害	11
	ノースレイス	冰柱伤害	13
	静寂	对手 BP 冻结，魔法使用不能	15
雷	アストラル	所有能力 25% 上升	9

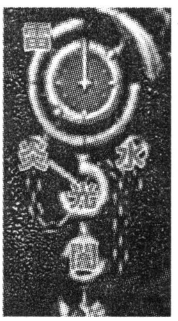
魔法根据时间改变威力



战斗中，魔法是起到了举足轻重的作用，本作中的魔法是会根据时间来决定其威力的，根据战斗画面中的时钟来决定伤害的多少，而且根据不同的属性玉出现，也会影响到此魔法能给予敌人的伤害，这一点请注意。



上面两幅图为不同时间的魔法的伤害程度，由此可以看出时间对魔法有很大影响。



时刻(CT)表示时计

战斗开始时时钟表为青色，由 0 CT 开始计时，角色的移动和攻击均会前进 1 CT，到 12 CT 时会变换到黑色表面，从至此以后钟表点数为 13 CT 到 23 CT。

五种属性

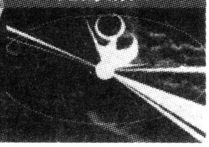
对应属性不同，魔法的攻击力会有所变化，下表中有具体的该魔法使用时间时威力的变化。另外，也请注意属性玉的变化。

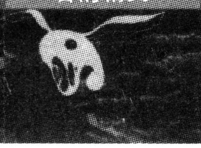
根据不同的时间而变化威力的魔法

属性玉	此魔法威力上升的时间	此魔法威力下降的时间
炎	0、1、2、11、12	7、18
水	4、5、16、17、18、19	8、9、14
雷	10	5、6、7、8、12、13、19、20、21、22
光	18、19、20	22、23
暗	3、6、12、13、14、15、18、21、23	0、1、4、17、19、20、22

魔法反应出现的精灵

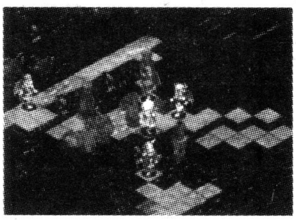
战斗时会有精灵在魔法使用时出现，根据魔法使用的效果以及伤害和范围会召唤出不同的精灵，精灵的属性不同，带来的效果也会有所变化，下表中将会向大家介绍各精灵出现后所带来的效果，不过关于各精灵出现的条件目前还尚不得知。

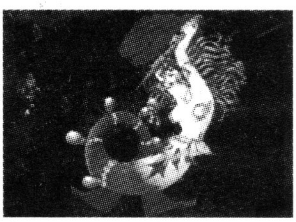
时的精灵	风的精灵	光的精灵
		
此精灵出现的瞬间，魔法的计时钟将会前进 **36 CT**。	此精灵出现，敌我双方全成员左下方强制移动一格。	被魔法攻击的部队，瞬间时钟前进 **24 CT**。

暗的精灵	音的精灵	次元的精灵
		
被魔法攻击的部队会在 **24 CT** 时行动力减一格。	精灵出现后敌我双方全部进入 **24 CT** 的时间。	精灵出现后，所有的精神、侵入类魔法无效。

大邪神铠的特效

GAME 进行的过程中，会根据情节一些角色穿上大邪神的铠，自此便可以使用在选项中有的“铠召唤”，他的效果非常明显，不光能吸收敌方的 BP 而且范围非常大，缺点就是耗费的 BP 很多，一般不到万不得以不要使用。顺便提一句，在游戏的中后盘，是攻击的一个主要手段，多使用有利于快速过关。





使用魔法对敌攻击时的活用

●会回避物理攻击的敌人

当敌人 HP 减少到一定程度后，对方会选择回避，此时物理攻击不易击中，但使用魔法便可将其消灭。



●强力的敌方角色

当敌人 STR 很高或持有潜在能力觉醒的武器时，要尽量避免与其正面战斗，安排魔法攻击将其消灭。

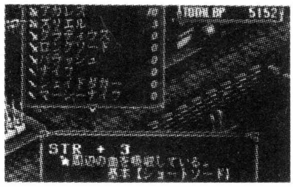
●团体的敌人

当敌人以多个单位紧凑出现，选择集体攻击魔法将其消灭。

道具潜在能力一览

BP 使武器能力觉醒

武器被“剑血”后会有潜在能力的觉醒，拥有潜在能力后，武器的水平将会提升很高，而且对使用者也有许多的好处。



主要角色装备武器

- **アベル、レブロブス**：装备可能武器…剑、斧、棒
- **ガイウス、マルコ**：装备可能武器…短剑、剑、刺突剑、枪、棒
- **ピリポ**：装备可能武器…弓
- **ヨハネ**：装备可能武器…短剑、ロッド、杖、フレイル
- **ルピルピ**：装备可能武器…短剑、剑

武器潜在能力的种类

【攻击侧的付加能力】

- 攻击者 STR 上升，属性加入
- 被攻击对手强制 P 为 0
- 产生爆风的伤害（与魔法ゾンビ爆效果相同）
- 攻击者与被攻击者 LV 差转换为伤害
- 攻击者一定时间内（CT 时间内）物理攻击、魔法攻击均无效
- 攻击方式可变为邻接 4 层内（枪与鞭）
- 攻击者 24C 香受潜在能力攻击全部无效
- 带高低差的攻击会提升伤害程度
- 带高低差的潜在能力攻击 BP 消耗量减少
- 攻击力与魔法伤害效果相同
- 攻击者与被攻击者 LV 差转换为 BP 消耗量
- 攻击者与被攻击者 LV 差转换为 HP 伤害及 BP 伤害
- 攻击者 BP 消耗不减
- 被攻击后立即进入反击
- 攻击者使用 BP 量变为 2/3 的 50%

【攻击接受后变化】

- 被攻击后向正后方退一格
- 被攻击后伤害被护散至四击
- 被攻击后 24CT 内能力上升无效
- 被攻击后 24CT 内 STR 与 INT40% 下降
- 被攻击后 HP 与 BP 会增加

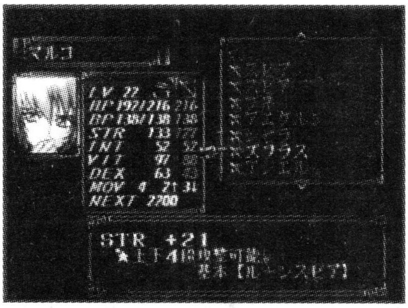
【攻击与被攻击双方影响】

- 攻击与被攻击者武器互换（只限于同系统）
- 攻击与被攻击者 HP 和 BP 全吸收

【装备的效果能力影响】

- 无疲劳效果
- 按步数折算经验值
- 被攻击后必然反击
- 6CT 中 HP 每次 1～2～3 递增恢复
- 时之精灵的 36 CT 经过后其它精灵魔法才有效
- 魔法维持时间到 12CT
- 攻击中任何效果无效
- 6CT 中 HP 每次 1～2～3 递增减少

全武器及对应之潜在能力完全公开！！



以下将会是所有武器所对应的潜在能力公开，玩家可以根据自己的喜好以及 BP 值的多少来使得武器觉醒。

武器的觉醒所拥有的潜在能力是有各种各样的效果的，每一种武器只能拥有一种潜在能力，当你需要更换其他潜在能力的时候，需要先把武器净化，这时所退还给总 BP 值的 BP 数将会是觉醒需要 BP 数值的一半，这一点需要大家注意，千万不要随意地给武器提升潜在能力，一旦潜在能力出现，轻易不要将其净化掉。

下表中“**レア**度”表示潜在能力的觉醒程度:“普”为普通、“咒”为咒术、“难”为困难、“**レア**”为极难。另外，BP 幅为需要剑血的数值。

	武器名	レア度	潜在名	潜在效果	觉醒 BP 篇
短剑	ナイフ STR + 3 $100	普	アロケン	火属性(小)	20 ~ 40
		レア	ビフロンス	对手一格后退	41 ~ 43
		咒	マルキダエル	攻击后对手地形效果失	70 ~ 95
		咒	アスモダエル	根据 LV 差 HP 减少	96 ~ 150
	マーシキナイフ STR + 9 $800	普	ウァラク	水属性(小)	40 ~ 132
		普	アロケル	火属性(中)	150 ~ 180
		レア	スキエクロン	对手 BP 吸收	133 ~ 135
		普	ヤゼル	次回合对手物理攻击弱	10 ~ 30
	キドニータガー STR + 12 非卖品	普	ウァレフォル	水属性(中)	126 ~ 150
		レア	バルバドス	攻击双方武器交换	13 ~ 16
		レア	キメエルス	由高层攻击 BP 消耗少	105 ~ 125
		咒	ムリエル	次回合 HP 减少	210 ~ 230
	バゼラード STR + 18 非卖品	普	アマイモン	火属性(中)	50 ~ 85
		普	ウァプラ	水属性(中)	86 ~ 134
		レア	エイルニウス	由高层攻击 BP 消耗少	179 ~ 181
		普	ニティカ	一定时间内 HP 恢复(小)	201 ~ 211
	シェイドダガー STR + 9、DEX + 5 非卖品	普	ウァサゴ	水属性(中)	32 ~ 45
		普	エリゴル	光属性(中)	72 ~ 97
		レア	フォカロル	无疲劳效果	98 ~ 111
		普	カタリス	由高层攻击攻击力上升	234 ~ 236
	シェイドダガー STR + 15、INT + 15 非卖品	普	ロサビス	光属性攻击(大)	161 ~ 168
		普	トグラス	对手 BP 吸收	83 ~ 99
		レア	ハハブ	一定确率对手即死	147 ~ 149
		咒	ウェルキエル	一定时间 BP 减少(中)	14 ~ 61
	包丁 STR + 21 非卖品	普	アムルス	火属性(小)	20 ~ 40
		レア	ベヌグマ	对手一格后退	41 ~ 43
		咒	クシュキエル	攻击后对手地形效果失	70 ~ 95
		咒	ムハヌダエル	根据 LV 差 HP 减少	96 ~ 150
剑	ショートソード STR + 3 $200	普	アガレス	火属性(小)	10 ~ 50
		普	ウィネ	水属性(小)	51 ~ 80
		咒	ハマリエル	攻击后次回合 HP 减少	81 ~ 101
		咒	ズリエル	攻击后次回合 BP 减少	3 ~ 9
	グラディウス STR + 6 非卖品	普	パディン	雷属性(小)	1 ~ 15
		普	ボディス	光属性(小)	16 ~ 30
		レア	アイニ	火属性(中)	39 ~ 41
		咒	バルジエル	攻击后次回合 HP 减少	42 ~ 50
	ロングソード STR + 9 $300	普	ベレト	雷属性(中)	121 ~ 138
		レア	バプス	攻击双方武器交换	253 ~ 255
		咒	アドナキラル	根据 LV 差 HP 减少	5 ~ 15
		咒	ハナエル	必进入反击状态	16 ~ 80
	バラッシュ STR + 12 $700	普	ラザニル	暗属性(小)	8 ~ 24
		レア	ファルドル	对手地形效果生成	175 ~ 177
		普	タブリス	无疲劳效果	103 ~ 111
		咒	バキエル	一定时间 HP 减少(小)	25 ~ 102
	ダマスカスソード STR + 15 非卖品	普	ベリト	雷属性攻击(中)	112 ~ 136
		レア	ヘイグロト	攻击对方武器交换	137 ~ 139
		普	ニティブス	一定时间 HP 恢复(小)	38 ~ 52
		普	バキス	攻击后对手地形效果生成	185 ~ 195
	シンクレア STR + 18 $1500	普	ザロビ	光属性(中)	56 ~ 69
		普	ワノベ	由低层向高层攻击攻击力上升	237 ~ 254
		难	ベトール	攻击对方武器交换	108 ~ 221
		レア	ベインフル	毒	1 ~ 3
	フランベルジュ STR + 21 $2000	普	アムドゥスキアス	火属性(大)	11 ~ 23
		普	タラブ	一定时间 HP 恢复(小)	24 ~ 32
		普	ラブス	状态恢复	124 ~ 126
		レア	ラベゼリン	可使用骂倒	140 ~ 160

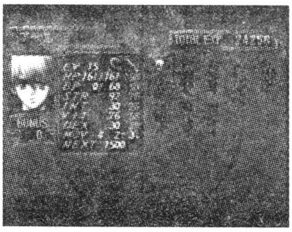
	武器名	レア度	潜在名	潜在效果	觉醒 BP 篇
剑	ツバイハンダー STR + 24 $4500	普	セレン	暗属性攻击(大)	7 ~ 51
		レア	リブラビス	次回合对手攻击回避	184 ~ 186
		普	ファルズフ	一定时间 HP 恢复(中)	63 ~ 82
		咒	セラティエル	一定时间 HP 恢复(大)	83 ~ 151
	クレイモアー STR + 27 $5000	普	タクリタン	由高层向低层攻击攻击力上升	7 ~ 14
		普	タグリヌス	由低层向高层攻击攻击力上升	202 ~ 213
		レア	ゾファス	可使用鬼眼阳炎	161 ~ 163
		咒	スカルティエル	攻击时对手 HP 部分恢复	16 ~ 43
	ルーンソード STR + 30、INT + 15 $8000	普	タブリビク	对手 HP 吸收	21 ~ 35
		普	ミズギタリ	对手地形效果生成	36 ~ 38
		レア	ハハビ	可使用极刑	45 ~ 47
		咒	トルウァエル	效果不定(随机)	111 ~ 140
	シルバーソード STR + 33 $10000	普	ザガン	水属性(大)	53 ~ 67
		レア	ハータン	精灵魔法无效	42 ~ 44
		咒	カダキエル	攻击时对手 BP 恢复	45 ~ 52
		咒	サルティエル	一定时间 HP 减少(大)	88 ~ 255
	ダルシーソード STR + 15、VIT + 6 非卖品	普	ビレト	雷属性(大)	88 ~ 98
		レア	ザフン	伤害向四周扩散	166 ~ 168
		レア	ブカフィ	精灵魔法无效	202 ~ 204
		咒	サリティエル	效果不定(随机)	1 ~ 50
	漆黑的剑 STR + 36、DEX + 10、 VIT + 9 非卖品	普	サイル	暗属性(大)	39 ~ 101
		难	カイム	潜在能力一部分攻击无效	123 ~ 125
		レア	R・W・R	可使用天罚	36 ~ 38
		咒	ウァカビエル	一定时间 HP 减少(大)	126 ~ 222
	深渊的剑 STR + 39、DEX + 20、 VIT + 9 非卖品	普	サブルス	一定时间 HP 恢复(大)	1 ~ 56
		レア	ガトルホッグ	可使用サナトス	57 ~ 59
		普	ゲルニエ	必进入反击状态	60 ~ 120
		咒	エネディエル	一定时间 BP 减少(大)	121 ~ 200
刺突剑	レイピア STR + 3 $100	普	アジェーカス	火属性(大)	1 ~ 11
		普	バラム	雷属性(小)	26 ~ 37
		レア	マルネス	必进入反击状态	19 ~ 21
		咒	アムブリエル	攻击后盗顺合 HP 减少	22 ~ 25
	フルーレ STR + 9 $300	普	ミスラン	暗属性(中)	146 ~ 202
		レア	バルクス	攻击双方武器交换	47 ~ 49
		难	ファルグス	一定时间魔法效果维持	23 ~ 28
		咒	ガムビエル	攻击后地形效果生成	50 ~ 99
	エストック STR + 15 $800	普	ザレン	光属性(中)	171 ~ 179
		普	アルミルス	次回合对手魔法攻击弱	.1 ~ 97
		レア	アゼウフ	精灵魔不地无效	137 ~ 139
		咒	アザジエル	必进入反击状态	140 ~ 170
斧	アクス STR + 6 $300	普	ゴモリ	对手 HP 吸收	124 ~ 150
		レア	イポス	攻击后对手后退一格	121 ~ 123
		咒	アナザキエル	效果不定(随机)	25 ~ 45
		咒	アザリエル	必进入反击状态	1 ~ 24
	バトルアクス STR + 12 $500	普	アモン	火属性(中)	51 ~ 84
		普	マルバス	无疲劳效果	86 ~ 112
		レア	モラクス	一定时间 HP 回复(中)	144 ~ 146
		咒	カビエル	一定时间 HP 减少(中)	234 ~ 255
	ヘッドアクス STR + 18 $800	普	ウアル	水属性(中)	12 ~ 21
		レア	ハボリュム	攻击双方武器交换	52 ~ 54
		咒	ディラキエル	效果不定(随机)	55 ~ 80
		咒	スケリエル	必进入反击状态	22 ~ 51
	ルーンアクス STR + 24、INT + 6 $3000	レア	オリアス	次回合对手物理攻击回避	87 ~ 89
		レア	マルコシアス	必进入反击状态	187 ~ 189
		咒	アムネディエル	根据 LV 差 HP 减少	10 ~ 86
		咒	バルビエル	必进入反击状态	90 ~ 185

	武器名	レア度	潜在名	潜在効果	觉醒 BP 篇
斧	シルバーアクス	普	アミー	火属性(大)	115～160
	STR＋36	难	ハルバス	次回合对手物理攻击弱	1～30
	$9000	レア	ナベリウス	必进入反击状态	204～206
		兕	アルデシエル	一定时间 HP 减少(大)	207～255
	ヴァンアクス	普	プロケル	必进入反击状态	97～110
	STR＋30、VIT＋6	レア	サレオス	可使用毒云	19～21
	非卖品	兕	アブデゥクスエル	必进入反击状态	1～18
		兕	ヤゼリエル	一定时间 HP 减少(大)	22～95
枪	スピア	普	ブネ	雷属性(小)	10～40
	STR＋6	难	フルフル	无疲劳效果	150～200
	$300	兕	アドリエル	攻击时对手 HP 恢复	50～80
		兕	エギビエル	效果不定(随机)	41～49
	グレイブ	レア	マルバス	邻接上下四层攻击可能	150～152
	STR＋9	难	プルゾン	由高层向低层攻击时攻击力上升	33～39
	$600	兕	アムティエル	攻击后地形效果生成	5～28
		兕	キリエル	一定时间 HP 减少(小)	1～4
	トライデント	普	ベスネル	雷属性(中)	60～73
	STR＋15	普	グシオン	邻接上下四层攻击可能	30～42
	$1500	レア	ラウム	攻击双方武器交换	24～26
		兕	ブエル	根据 LV 差 BP 减少	43～58
	ハルバード	普	アルフン	攻击后对手地形效果生成	1～30
	STR＋18	レア	アエグルン	可使用毒龙卷	48～50
	$3000	兕	ゲリエル	根据 LV 差 HP 减少	31～47
		兕	レクィエル	攻击后次回合 HP 减少	51～100
	ルーンスピア	普	シセラ	暗属性(中)	147～199
	STR＋21	普	カウスブ	攻击后对手一格后退	230～236
	$6000	レア	ズフラス	邻接上下四层攻击可能	144～146
		兕	アブリナエル	一定时间 BP 减少(大)	50～143
	シルハースピア	普	ハウエン	雷属性(大)	1～171
	STR＋30	普	シンブク	一定时间 HP 恢复(中)	200～209
	$12000	レア	コロパティロン	必进入反击状态	172～174
		兕	アジエル	根据 LV 等级差 BP 减少	210～255
	ソリスハルバード	普	ガーブ	根据 LV 等级差增加伤害	20～41
	STR＋18、VIT＋6	レア	ガミュギュン	潜在能力攻击一定时间无效	17～19
	非卖品	普	シャクス	状态恢复	102～104
		兕	アルホニエル	根据 LV 等级差 BP 减少	42～101
	ニーブスピア	难	グラシャラボラス	对手攻击伤害向四周扩散	235～239
	STR＋27、DEX＋20、	レア	ハゲンティ	可使用リッチ	33～35
	VIT＋9	兕	アムニキシエル	攻击时对手 HP 恢复	36～150
	非卖品	兕	カマイエル	根据 LV 差 HP 减少	1～32
杖	木的杖	普	サブナク	对手 HP 吸收	10～20
	STR＋0、INT＋3	普	ムルムル	根据 LV 差追加伤害	21～143
	$100	普	ザエルフ	攻击双方武器交换	144～185
		兕	アムエル	根据 LV 差 HP 减少	186～255
	血染めの杖	普	アリキーノ	次回合对手物理攻击弱	4～9
	STR＋9、INT＋12	レア	ルビカンテ	当 BP 量少时，消耗量也少	72～74
	$1200	难	ヘルキン	一定时间魔法效果维持	51～62
		兕	ルビカエル	一定时间 HP 减少(中)	10～50
	カバラ的杖	普	チリアット	对手 HP 吸收	216～250
	STR＋9、INT＋24	普	タスクト	当 BP 量少时，消耗量也少	251～255
	非卖品	レア	ベルゼキュー	BP 使用时消耗量 2/3	46～48
		兕	マリシエル	一定时间 BP 减少(大)	1～45
ロッド	クロームロッド	普	ハックルスバー	无疲劳效果	1～9
	STR＋0、INT＋6	レア	グレイスコナー	必进入反击状态	10～12
	$300	兕	アマイエル	一定时间 HP 减少(小)	13～19
		兕	バラエル	一定时间 BP 减少(小)	77～151
	クリスタルロッド	普	カルカブ	次回合对手魔法攻击弱	47～84
	STR＋3、INT＋9	レア	ドグライク	攻击双方武器交换	120～122
	$600	普	ストラス	一定时间 HP 恢复(小)	110～119
		兕	ベリアエル	根据 LV 等级 HP 减少	17～27
	ジュエルロッド	普	レライエ	对手 BP 吸收	8～27
	STR＋9、INT＋15	普	スナーラー	攻击后对手一格后退	30～100
	非卖品	レア	シアルル	精灵魔法部分无效	167～169
		兕	ボディスエル	一定时间 BP 消费为 2	170～172
	シルバーロッド	普	シスラウ	对手 HP 吸收	30～32
	STR＋12、INT＋18	レア	スカクリル	当 BP 处于较低时消费量少	178～180
	$4000	难	ファルファレロ	一定时间魔法效果维持	100～102
		兕	スカルエル	一定时间 BP 消费为 2	2
	蛇眼のロッド	普	バービーガー	根据 LV 差伤害追加	63～69
	STR＋6、INT＋15、	普	ドーゴネル	次回合对手物理攻击弱	4～6
	VIT＋9	レア	ゼバル	攻击双方武器交换	1～3
	非卖品	兕	デカラエル	攻击时对手 HP 部分恢复	7～9
フレイル	モーニングスター	普	フォラス	对手 HP 恢复	10～41
	STR＋3	レア	オク	攻击双方武器交换	135～137

	武器名	レア度	潜在名	潜在効果	觉醒 BP 篇
フレイル	$300	兕	デルエル	效果不定(随机)	42～96
		兕	アロエル	必进入反击状态	150～250
	スリーテイルズ	普	シュトリ	对手 HP 吸收	1～99
	STR＋18	普	アザジス	一定时间 HP 恢复(小)	100～129
	非卖品	普	カダキサリティ	一定时间魔法效果维护	130～253
		兕	ミズエル	根据 LV 差 HP 减少	254～255
	ナインテイルズ	普	スカラマリオン	根据 L V 追加伤害	123～127
	STR＋29	レア	オフィフル	BP 使用时消耗量 1/2	21
	"$5000"	兕	フォラエル	攻击后对手地形效果生成	10～20
		兕	オフィエル	攻击时对手 BP 部分恢复	22～81
	アベルフレイル	难	ダンタリアン	对手攻击时伤害分散至四周	200～204
	STR＋9、INT＋15	レア	アフデュス	BP 使用时消耗量 2/3	99～101
	非卖品	难	ファレグス	一定时间魔法效果维持	30～40
		兕	ベレティエル	一定时间 BP 减少(大)	41～43
	レーノスフレイル	普	ゲニエ	次回合对手魔法攻击回避	10～43
	STR＋36、INT＋21、	普	エルゴディ	次回合对手物理攻击弱	44～124
	VIT＋9	レア	デカラビア	水属性(大)	125～127
	非卖品	兕	アリキエル	一定时间 BP 减少	128～255
弓	ショートホウ	普	アルホ	水属性(小)	90～98
	STR＋3	レア	ディラ	攻击后对手地形效果生成	41～43
	$300	兕	トルファエル	攻击时对手部分 HP 恢复	1～40
		兕	ニティブエル	根据 LV 差 HP 减少	44～989
	ロングボウ	普	ファキティ	暗属性(小)	52～58
	STR＋6	レア	ヘトロール	攻击后对手一格后退	41～43
	$600	兕	バブラエル	攻击后对手地形效果生成	44～50
		兕	ビフロエル	攻击时对手 BP 恢复	253～255
	コンポジットボウ	普	オービティ	根据 LV 差伤害追加	180～196
	STR＋9	レア	プロディ	攻击双方武器交换	11～13
	$1000	兕	アモエル	攻击后次回合 HP 减少	160～170
		兕	バルバエル	一定时间 HP 减少(中)	116～126
	アーバレスト	难	スカルティ	对手 BP 吸收	201～203
	STR＋15	レア	アブドゥクス	由高层攻击攻击力上升	230～232
	$2000	兕	フルカエル	攻击后对手地形效果生成	5～10
		兕	ラベゼエル	攻击后次回合 HP 减少	39～52
	ルーンボウ	レア	エギビリス	被攻击后伤害向四周扩散	58～60
	STR＋21、INT＋6	普	ディラスケリ	光属性(大)	193～197
	$5000	兕	リブラエル	攻击时对手 HP 部分恢复	61～192
		兕	ブカエル	攻击时对手 BP 部分恢复	52～53
	シルバーボウ	普	アザリス	次回合对手魔法攻击弱	56～72
	STR＋24	レア	フラウロス	可使用静寂	133～135
	$8000	兕	サレオエル	根据 LV 差 BP 减少	1～5
		兕	ストラエル	一定时间 BP 减少(中)	24～48
	コルルホウ	普	オフィ	水属性(中)	93～99
	STR＋12、DEX＋20	普	ツアクマ	无疲劳效果	155～160
	非卖品	レア	フォルネウス	精灵魔法无效	60～62
		兕	マルパシエル	一定时间 HP 减少(大)	112～128
	トリニダードボウ	レア	ハロハ	根据 LV 差追加伤害	131
	STR＋18、DEX＋35	レア	マコーダ	由低层向高层攻击攻击力上升	231
	非卖品	レア	ヘイガー	状态恢复	11
		兕	グラホエル	一定时间 BP 减少(中)	12～130
鞭	革のムチ	普	カルカ	光属性(小)	240～245
	STR＋3	兕	サブナリエル	攻击生对手地形效果生成	1～13
	$200	兕	オリアエル	根据 LV 差 HP 减少	15～21
		兕	リシュエル	必进入反击状态	23～27
	イバラのムチ	普	ボア	光属性(中)	50～70
	STR＋6	レア	アロトス	攻击双方武器交换	150～152
	$600	兕	オルトエル	攻击后对手部分 HP 恢复	31～43
		兕	グシオエル	一定时间 HP 减少(小)	5～10
	锁のムチ	レア	ファレロ	贯通攻击可能	10～12
	STR＋12	レア	レティス	状态恢复	120～122
	$1500	兕	クシュエル	根据 LV 差 BP 减少	13～92
		兕	ルピスエル	必进入反击状态	1～9
	血染みのムチ	普	アラトス	光属性大	200～210
	STR＋18	レア	ウァカビス	石化效果	163～165
	$4500	兕	ミディマエル	攻击时对手 BP 部分恢复	48～96
		兕	ザロエル	一定时间 BP 消费(中)	1～47
	黒革のムチ	レア	レティレロ	可使用アルラウネ	91～93
	STR＋21	レア	フルカス	贯通攻击可能	147～149
	$9000	兕	アジュエル	根据 LV 差 HP 减少	35～53
		兕	ズフラエル	根据 LV 差 BP 减少	2～12
	金糸のムチ	レア	アルフス	暗属性(中)	127～129
	STR＋9、DEX＋10	レア	スタロ	次回合对手物理攻击回避	7～9
	非卖品	レア	バダフア	贯通攻击	71～73
		レア	アクラエル	必进入反击状态	13～15

与战斗有关的基础知识 战斗、状态、防止、攻击方式分析

作为S·RPG为了取得胜利，一定要对战斗中的所有情况都要有所了解，在此向大家介绍于战斗中的其它情况，相信对于攻略此作的朋友有所帮助。



防 有关各种状态的变化

敌人的魔法经常会有各种状态的效果，当我方被击中后会进入状态异常的情况，对应这些异常的状态，以下会介绍各种处理的方法，以供参考。

石化

被此魔法击中，角色一定时间操作不能，此时只能使用状态回复魔法レインボウ或イエローキュア回复。



冻结

被“静寂”的魔法击中，身体中的血液被冻结了，此人不能使用魔法，此时只能使用恢复魔法レインボウ。



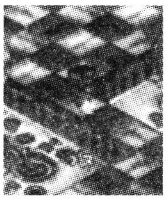
麻痹

被此魔法击中，一定时间内行动力、攻击力、魔法攻击力以及其他状态均下降，使用恢复魔法レインボウ。



毒

最常见的魔法，被击中的角色特定时间内HP减少，可使用HP恢复，也可用恢复魔法ブルーキュア。



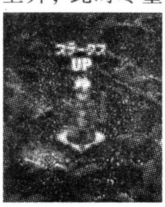
睡眠

一定时间使被魔法攻击者进入行动不能状态，如果没有恢复魔法ブルーギュア的话，还可用物理攻击。



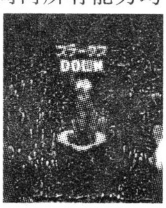
能力上升

偶尔被敌人命中，所有能力均25%上升，此时尽量用此人攻击，因为一段时间后，魔法会失去效果。



能力下降

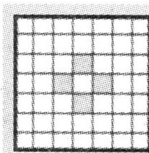
如果被敌人击中此魔法，一定时间内所有能力均下降25%，此时可使用恢复魔法ブルーキュア便可。



攻 所有武器的攻击范围

为了能够更好地使用各种武器进行攻击，这里介绍所有武器的攻击范围，这样有利于大家活用各种武器。

攻击方式—— ■纵振 ■殴 ■突

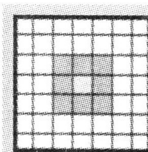


武器	
纵振	剑:上下2层　斧:上2层下3层　棒:上2层下1层
殴	短剑:上1层　杖:上1层　锤:上1层
突	短剑:上1层　剑:上1层　刺突剑:上下各1层

攻击范围:1
对象人数:1
攻击特性:无

最为基础的攻击方式，可以适合于各个武器攻击不同层次的敌人，对于它的掌握极为重要。

攻击方式—— ■横振

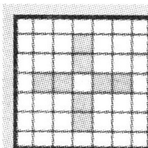


武器	
纵振	短剑:十字方向上1层,斜方向平行 剑:十字方向上下各1层,斜方向平行

攻击范围:1
对象人数:1
攻击特性:斜方向

这是剑攻击中最为有用的攻击方式，虽然对于斜方向只能攻击平行位置的敌人，但是普通敌人反击不能。

攻击方式—— ■突

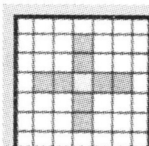


武器	
突	枪:临接时上下各3层 不临接时下下各2层

攻击范围:2
对象人数:1～2
攻击特性:贯通

近距离与敌人接近战时最为活用的武器，但是武器在作不临接攻击时会伤害到己方。

攻击方式—— ■鞭

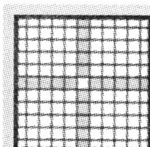


武器	
鞭	鞭:临接时上下各3层 不临接时下下各2层

攻击范围:2
对象人数:1
攻击特性:无

与枪的能力相同，但是不具有那种贯通的特效，有些鞭在觉醒潜在能力后会增加贯通的特效。

攻击方式—— ■弓



武器	
弓	弓:上下各7层

攻击范围:5
对象人数:1
攻击特性:无

有着最为广阔的攻击范围，可随时处理突发的情况，但是唯一遗憾的是不能穿越障碍物。

登场全部角色

游戏人物介绍

在游戏中被称为背负着七大罪的战士们，在此介绍他们所有成员，以及培养的方向。



アベル

登场时间	第 1 章—其一(LV1)
攻击方式	纵振
武器种类	剑、短剑、斧、木棒

育成的方向：作为主人公能力平均，而且在 LV10 时会有恢复魔法，所以提升其 STR 或 VIT 为主，中盘可以提升 INT。

魔法

等级	名称	消费 BP
LV10	体力回复	9



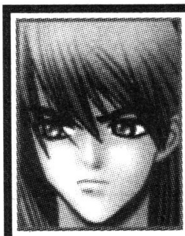
レブロブス

登场时间	第 2 章—其一(LV3)
攻击方式	纵振
武器种类	剑、短剑、斧、木棒

育成的方向：绝对的战士型角色，STR 和 VIT 是最为优先提升的，在终盘时为了对抗敌人强的魔法，再提升 INT 吧。

魔法

等级	名称	消费 BP
LV15	骂倒	10
LV20	气合	12



ガイウス

登场时间	第 2 章—其二(LV3)
攻击方式	纵振
武器种类	剑、短剑、否则突剑、枪、木棒

育成的方向：拥有“疾风”称呼的高机动力战士，对于此人 DEX 和 STR 是强化的主要方向，另外别忘了他能使用枪。

魔法

等级	名称	消费 BP
LV5	毒怨	8
LV15	麻痹毒	12



ピリポ

登场时间	第 2 章—其二(LV2)
攻击方式	弓
武器种类	弓、木棒

育成的方向：主要的人物中唯一使用弓箭的角色，如果对自己的 SLG 水平有自信的话，把 STR 全力提高。

魔法

等级	名称	消费 BP
LV20	精神	28
LV25	极刑	20



マルコ

登场时间	第 6 章—其三(LV10)
攻击方式	突
武器种类	剑、短剑、刺突剑、枪、木棒

育成的方向：物理攻击魔法攻击均十分优秀，而且登场后的等级也比其他同伴要高，可以作为战斗主力使用。

魔法

等级	名称	消费 BP
LV5	アルラウネ	11
LV10	鬼眼阳炎	15
LV20	リッチ	13



ヨハネ

登场时间	第 2 章—其二(LV5)
攻击方式	殴
武器种类	短剑、杖、フレイル、ロッド、木棒

育成的方向：作为大神官，他的 INT 是要进行彻底强化的，一旦拥有强力魔法后再增加其他数值，以免被对方弓箭伤害。

魔法

等级	名称	消费 BP
LV1	ゾンビ化	15
LV1	ゾンビ爆	29
LV1	ライトクロス	17
LV9	静寂	15
LV10	サンドマン	31
LV15	毒云	23



ルピルピ

登场时间	第 3 章—其三(LV5)
攻击方式	横振
武器种类	剑、短剑、木棒

育成的方向：在最初登场的时候强化其 INT，中盘时对 STR 进行提升，作为一个万能型的角色，她的育成十分重要。

魔法

等级	名称	消费 BP
LV1	状态恢复	10
LV3	石化毒	12
LV5	リリム	26
LV8	アストラル	9
LV10	气合	11
LV14	リッチ	13
LV15	ゾンビ化	15



ジエル

登场时间	第4章—其一(LV1)
攻击方式	鞭
武器种类	鞭

育成的方向：游戏中唯一使用鞭攻击的角色，对其的育成可以说是与战士类相同。

魔法

等级	名称	消费 BP
LV5	全力恢复	9
LV5	骂倒	9
LV10	ノースレイス	13
LV13	リッチ	13



アークエン

登场时间	第4章—其六(LV1)
攻击方式	突
武器种类	剑、短剑、刺突剑枪、木棒

育成的方向：作为登场参战可使资金增加的角色，想必大家一定会使用，向万能型育成吧!

魔法

等级	名称	消费 BP
LV5	毒怨	9
LV10	リリム	29
LV15	气合	11



パリティ

登场时间	第5章—其四(LV1)
攻击方式	弓
武器种类	弓

育成的方向：仲间中三名弓箭手之一，而且善于使用辅助类魔法，对于STR和INT是强化方向。

魔法

等级	名称	消费 BP
LV5	状态回复	10
LV5	ゴースト	9
LV10	アストラル	9



デュナ

登场时间	第6章—其三(LV1)
攻击方式	横振
武器种类	剑、短剑、木棒

育成的方向：无论是攻击还是魔法都处于一般的角色，当然如果喜欢也可以培养。

魔法

等级	名称	消费 BP
LV5	静寂	15
LV10	精神	28



タルシス

登场时间	第6章—ベギルドの街(LV1)
攻击方式	突
武器种类	剑、短剑、刺突剑、枪、木棒

育成的方向：可使用很多武器，但是魔法很少，对于此人的培育应该以战士型为方向，但是其本身素质不如其他角色。

魔法

等级	名称	消费 BP
LV5	サンドマン	31



リン

登场时间	第7章—其二(LV1)
攻击方式	弓
武器种类	弓

育成的方向：游戏中三名弓箭手之一，不光能够使用弓箭攻击，还可以用魔法伤害敌人，所以建议在队伍中带上这样一位角色。

魔法

等级	名称	消费 BP
LV5	石化毒	12
LV10	鬼阳阳炎	15



ミニオン

登场时间	第7章—其二(LV1)
攻击方式	殴
武器种类	剑、短剑、木棒

育成的方向：原以为是可收的仲间的唯一的大魔法师，但是其水平却差得不能再差。

魔法

等级	名称	消费 BP
LV5	ノースレイス	13
LV10	毒云	23



ルビィ

登场时间	第8章—其三(LV1)
攻击方式	横振
武器种类	剑、短剑、木棒

育成的方向：主要是魔法能力很强，INT是主要的培育方向，其他各项能力最好放一放。

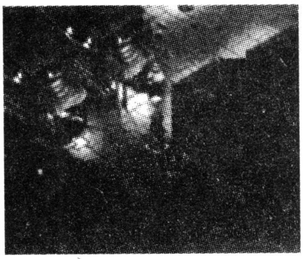
魔法

等级	名称	消费 BP
LV6	アルラウネ	11
LV7	骂倒	9
LV8	鬼眼阳炎	15
LV9	毒龙卷	31

第一章～最终章的完全流程攻略表

为寻求永久的和平与自由——战斗吧!

以下是此 GAME 的完全流程，因为图中玩家的选项不同，会出现不同的分支，这样本次的攻略就不详细介绍每一关的具体玩法，只向大家介绍每一关敌人的出现数目及种类和能够获得的道具以及战后所得经验值与胜利条件，希望能够对大家攻略有所帮助。另外，游戏中还会有其他的不同情况出现，但是与主要流程无关。





【表中省略解释】

人物

ア:アベル
レ:レブロブス
ガ:ガイウス
ピ:ピリポ
マ:マルコ
ヨ:ヨハネ
ル:ルピルピ

攻击方式

纵:纵振 横:横振 突:突
殴:殴 ム:鞭 弓:弓
魔:魔法使用

仲间

有角色加入

铠

铠装备事件

第1章

故事的开头，这里没有任何的战斗，而且还没有商人购买装备，只有几款迷你游戏可供大家娱乐，不过迷你游戏如果成功可以增加主人公的各项能力值。

第2章 ゴルゴダの牢狱

其一 レブロブス登场

最初的战斗，是同伴教导有关战斗的各种知识，在此要仔细学习。

其二 脱出

胜利条件：敌全灭

■总取得经验值——700

■强制出击メンバー ア、レ、ガ、ピ

敌	アイテム
看守长(LV4 纵)	ポーション(看守)
看守×5(LV2 纵)	ナイフ(看守长)

仲间:ヨハネ

其三 炼狱炼狱また炼狱

胜利条件：カロン看守的全灭

■

■

敌	アイテム
狱长カロン(LV6 突)	ポーション(看守)
看守×4(LV3～4 纵)	ショートソード(看守)
办人×5(LV1 殴)	

第3章 太阳の神殿

自由战斗 リベイラの街

胜利条件：敌リーダー的全灭

■总取得经验值——750

■强制出击メンバー アベル

敌	アイテム
强信者(LV8 殴)	ランダム(十字兵)
十字兵\2(LV8弓)	ランダム(强信者)
信者×6(LV4～5 殴)	

其一 潜入

胜利条件：敌全灭

■总取得经验值——1080

■强制出击メンバー ア、レ、ガ、ピ、ヨ

敌	アイテム
ポイゾニスト(LV5 魔・殴)	クロームロッド(ポイゾニスト)
信者×4(LV3 殴)	力の酒(信者)
	グラディウス(信者)

其二 战いは谁の为

胜利条件：邪道骑士的击退

■总取得经验值——900

■强制出击メンバー ア、レ、ガ、ピ、ヨ

敌	アイテム
邪道骑士(VL6 横・魔)	シェイドダガー(信者)
信者×3(LV3～4 殴)	チェインメイル(信者)

其三 アンゲルス教团

胜利条件：敌全灭

■总取得经验值——2560

■メンバー ア、レ、ガ、ピ、ヨ、ル

敌	アイテム
十字兵(LV8 弓)	アルホ(十字兵)
强信者(LV7 殴)	バトルアクス(强信者)
ポイゾニスト×2(LV5 魔・殴)	ブルーキュア(ヒールマスター)
ヒールマスター×(LV 魔・殴)	
信者×4(LV4 殴)	

仲间:ルピルピ(战斗前)

条件分岐

封印の间に向かう

一端、街に戻る

其四 爱人轮舞

胜利条件：ユダ的击退

■总取得经验值——3220

■メンバー ア、レ、ガ、ピ、ヨ、ル

敌	アイテム
ユダ(LV12 魔・殴)	ユディトの石(ユダ)
爱人・赤×2(LV5横)	疾风的实(爱人・赤)
爱人・黄×2(LV5横)	∮)]∴+(爱人・赤)
爱人・桃×2(LV4 弓)	ラメラアーマー(爱人・桃)
	ポーション(爱人・桃)

铠:アベル

其五 大邪神の铠

胜利条件：ユダ的击退

■总取得经验值——3550

■メンバー ア、レ、ガ、ピ、ヨ、ル

敌	アイテム
ユダ(LV13 魔・殴)	マーシーナイフ(爱人・橙)
爱人・橙(LV6 横)	知识の水(デーモンサマナー)
爱人・桃(LV5 弓)	エステルの石(デーモンサマナー)
デーモンサマナー(LV5 魔・殴)	

第4章 强欲の街

其一 袭いくる乡悉
胜利条件：盗贼团的全灭

■总取得经验值——4560※
■强制出击メンバー　ア

敌	アイテム
盗贼团亲分(LV10殴)	エリクサー(盗贼团亲分)
盗贼团子分×8(LV7突)	シラの指轮(盗贼团子分)
奴隶(グロム)(LV3殴)	クリスタル(盗贼团子分)
奴隶(ジエル)(LV2ム)	フルーキュア(盗贼团子分)
奴隶×2(LV2殴)	

仲间：ジエル(战斗后)
※自羽的奴隶倒的场合

自由战斗 パデモニウムの街
胜利条件：敌リーダーの死亡

■总取得经验值——1000
■强制出击メンバー　无

敌	アイテム
警备兵队长(LV9突)	ランダム(兵士)
兵士×4(LV8弓)	ランダム(警备兵队长)
警备兵×6(LV7横)	

条件分岐
『仕事』を探しに
お前らを倒しに

其二 パンデモニウム妄想
胜利条件：敌全灭

■总取得经验值——5130
■强制出击メンバー　ア、レ

敌	アイテム
警备兵队长(LV10突)	ダマスカスソード(警备兵队长)
十字兵×2(LV9弓)	キドニーダガー(十字兵)
ヒールマスター×2	粘り气のある豆(十字兵)
LV9魔・殴)	マカバイの石
警备兵×4(LV8横)	(ヒールマスター)
	ヘレト(警备兵)

其三 售つた命 买われた力
胜利条件：敌全灭

■总取得经验值——4030
■强制出击メンバー　ア、レ、ガ、マ、ビ、ヨ、ル

敌	アイテム
???(LV30纵)	金糸のムチ
兵士×4	(ポイゾニスト)
(VL10～11纵、殴、弓)	オービティ(兵士)
ポイゾニスト×2	ポーション(兵士)×3
(LV10魔・殴)	

条件分岐
いったん街に戻る
にのままマモンを追う

其四 再会
胜利条件：敌全灭

■总取得经验值——5320
■强制出击メンバー　ア、レ、ガ、マ、ビ、ヨ、ル

敌	アイテム
マモン(LV14魔・殴)	エレミアの石
邪道骑士×2	(兵士・黄色)
(LV12～11纵)	クリスタル
兵士・贡4(LV10纵)	(兵士・黄色)
兵士・绿×4(LV10弓)	

铠：レプロプス、ピリボ

其五 力
胜利条件：マモンの击退

■总取得经验值——8280
■强制出击メンバー　ア、レ、ガ、マ、ビ

敌	アイテム
マニン(LV15魔・殴)	トンホーン
警备兵队长(LV12纵)	(マモン)
兵士・黄x4(LV11～10纵)	マカバイの指轮
兵士・绿x4(LV10弓)	(ヒールマスター)
ヒールマスター×2	
(LV10魔・殴)	

其六 强袭！异端审问会
胜利条件：敌全灭

■总取得经验值——9400
■强制出击メンバー　ア、レ、ガ、マ、ビ、ヨ、ル

敌	アイテム
异审十字军队长	エズラの指轮
(LV17魔・殴)	(邪道骑士)
邪道骑士(LV13突)	
异端审问官・绿×4	
(LV11弓)	
异端审问官・青×2	
(LV11横)	

仲间：アークエン(战斗后)

第5章 暴食の街カナン

自由战斗 カナンの街
胜利条件：敌リーダーの死亡

■总取得经验值——1250
■强制出击メンバー　アヘル

敌	アイテム
异端审问官队长(LV13横)	ランダム(异端审问官队长)
ポイゾニスト(LV12魔・殴)	ランダム(ポイゾニスト)
异端审问官・?x3(LV12横)	ランダム(异端审问官)
异端审问官・?×3	
(LV11弓)	
ヒールマスター×2	
(LV11魔・殴)	

仲间：パリテイ(第5章终了后)

条件分岐
自首する
自首しない

其一 素材
胜利条件：敌全灭

■总取得经验值——1290
■强制出击メンバー　アヘル

敌	アイテム
コック长	スピア(コック)
(LV12殴)	ポーション(コック)
コック×5	
(LV3～5突)	

其二 嘘を囲むテーブル
胜利条件：敌全灭

■总取得经验值——7332
■强制出击メンバー　ア

敌	アイテム
バアル	バゼラード(バアル)
(LV18魔・纵)	木の棒(执事)
执事(LV14纵)	トビトの指轮
异端审问官×4	(异端审问官)
(LV12弓)	
兵士×(VL12纵)	

条件分岐
いったん街にいる
バアルを追う

其三 潜むもの(上)
胜利条件：敌全灭

■总取得经验值——7550
■强制出击メンバー　ア、レ、ガ、マ、ビ、ヨ、ル

敌	アイテム
邪道骑士・青(LV14纵)	イエローキュア(邪道骑士)
邪道骑士・绿(LV13横)	スペロニの铠
ヒールマスター×2	(デーモンサマナー)
(VL11～14魔・殴)	マナセの指轮(ヒールマスター)
デーモンサマナー×3	
(LV11～12魔・殴)	
ポイゾニスト×2	
(VL12魔・殴)	

条件分岐
行ってみる
别の部屋を探す

其三 潜むもの(下)
胜利条件：敌全灭

■总取得经验值——260
■强制出击メンバー　ア、レ、ガ、マ、ビ、ヨ、ル

敌	アイテム
邪道骑士・青	无
(LV14纵)	
邪道骑士・绿	
(V13横)	
异端审问官×4	
(LV11～13横、弓)	
兵士×3	
(LV12纵)	

其四 正义と伪善と大邪神の铠
胜利条件：バアルの击退

■总取得经验值——9210
■强制出击メンバー　ア、レ、ガ、マ、ビ、ヨ、ル

敌	アイテム
バアル	无
(LV17魔・殴)	
兵士x4(LV13纵)	
ポイゾニスト×4	
(LV12魔・殴)	
デーモンサマナー×3	
(LV12魔・殴)	

铠：ガイウス

第6章 ナルシス・テーゼッタの丘を越えて…

其一 再杀部队
胜利条件：敌全灭

■总取得经验值——5920
■强制出击メンバー　ア、レ、ビ、ヨ

敌	アイテム
异端审问官队长×1	ルーンアクス
(LV14横)	(异端审问官队长)
异端审问官・茶×4	ナザジの指轮
(LV13～12横、突)	(异端审问官・茶)
异端审问官・青×2	
(LV12弓)	

其一 奇迹の少年マルコ、参战
胜利条件：异端审问官的全灭

■总取得经验值——7680
■强制出击メンバー　ア、レ、ガ、ビ、マ、ヨ

敌	アイテム
???(LV40魔・纵)	エステルの指轮
异端审问官队长	(十字兵)
LV15横)	ベインフル(十字兵)
异端审问官・茶×5	
(LV13横)	
异端审问官・青(LV12弓)	
十字兵×2	
(LV12弓)	

其一 ベギルドの街
胜利条件：敌リーダーの全灭

■总取得经验值——1500
■强制出击メンバー　ア

敌	アイテム
异端审问官队长(LV13横)	ランダム(异端审问官队长)
异端审问官・?	ランダム(异端审问官)
(LV11～12横)	ランダム(ヒールマスター)
异端审问官・?(LV11弓)	
ヒールマスター	
(LV11魔・殴)	
デーモンサマナー	
(LV11魔・殴)	

其一 友情とばれるモノの形
胜利条件：敌全灭

■总取得经验值——9000
■强制出击メンバー　ア、マ

敌	アイテム
グザファン	アザルヤの腕轮
(LV17魔・横)	(グザファン)
邪道骑士×2	イエローキュア
(LV12・14纵)	(兵士・黄)
兵士・青×4(LV13纵)	
兵士・黄×3(LV12弓)	

仲间：マルコ、デュナ、タルシス

第7章 『二つの平等』の街

自由战斗 ソドムの街

胜利条件	敌リーダー全灭

■总取得经验值——1750
■强制出击メンバー アベル

敌	アイテム
异端审问官队长(LV15横)	ランダム(异端审问官队长)
ポイゾニスト×2 (LV14魔・殴)	ランダム(邪道骑士)
邪道骑士×2 (LV13・14突)	
异端审问官×2 (LV12弓)	

自由战斗 ゴモラの街

胜利条件	敌リーダー全灭

■总取得经验值——1750
■强制出击メンバー アベル

敌	アイテム
异端审问官队长 (LV15横)	ランダム (异端审问官队长)
ヒールマスター×2 (LV14魔・殴)	ランダム(邪道骑士)
邪道骑士×2 (LV13・14突)	
异端审问官×2 (LV12弓)	

条件分岐

『ソドム』の方がいい
『ゴモラ』の方がいい
どちらとも言えない

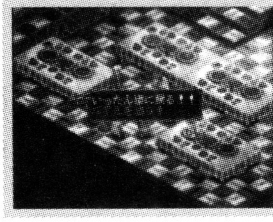
→ 其二
→ 其一

攻略要点

返回街道
攻略途中仲间加入

在战斗中一旦出现等级偏低或者所带恢复道具不够的情况，尽量选择返回街道，这样可以通过自由战争储存能力。

游戏进行中所有的选项基本与仲间加入都有关系，请注意选择。



条件分岐

どちらにも反対
どちらにも赞成

→ 第8章
→ 仲间:ミニオン

其一 谁が为の战い(一)

胜利条件	スタンの击退

■总取得经验值——1850
■强制出击メンバー ア、ガ、ビ

敌	アイテム
志愿兵×5(LV10横)	ヴァンアクス(スタン)
スタン(LV14魔・弓)	
兵士・黄×4 (LV12~13弓)	
兵士・青×2 (LV12纵)	

其二 谁が为の战い(一)

胜利条件	敌全灭

■总取得经验值——1800
■强制出击メンバー ア、レ

敌	アイテム
动员兵×7(LV12横)	アモリの铠
ベルフェ(LV15纵)	マカバイの指轮
不平监察官・黑×2 (LV14~13突)	
不平监察官・青×3 (LV13弓)	

第8章 ノア奴隶の地・

其一 己の敌は……

胜利条件	敌全灭

■总取得经验值——10830
■强制出击メンバー ア、レ、ガ、ビ、ヨ、ル、マ

敌	アイテム
兵士・青×6 (LV14纵)	ヘトール(兵士・青)
兵士・黄×6 (LV11~14弓)	ハボリュム(兵士・青)
	プロディ(兵士・青)
	ポーション(兵士・黄)

条件分岐

このまま战う?!
逃げるよう努力する
彼らに杀される?

→ GAME OVER

其一 白い羽

胜利条件	敌全灭

■总取得经验值——10850
■强制出击メンバー ア、レ、ガ、ビ、ヨ、ル、マ

敌	アイテム
兵士・青×8 (LV12纵)	アモリの铠
兵士・黄×7 (LV12~40弓)	ポーション (兵士・青)

条件分岐

このまま战う?!
逃げるよう努力する
彼らに杀される?

→ ノアの箱舟

其三 安っぽいイメージ

胜利条件	敌全灭

■总取得经验值——2250
■强制出击メンバー ア、レ、ガ、ビ、ヨ、ル、マ

敌	アイテム
若者×3 (LV10纵)	无
市民×2(LV8殴)	
女性市民×4(LV7突)	
老人×2(LV6殴)	
子供×4(LV5纵)	

自由战斗 ノアの箱舟

胜利条件	敌リーダー全灭

■总取得经验值——2000
■强制出击メンバー ア

敌	アイテム
兵士・?×2 (LV13弓)	ランダム(デーモン)
デーモン(LV16突)	ランダム(兵士)
邪道骑士×3 (LV15~16纵、突)	
兵士・?×2 (LV14纵)	

仲间:ルビイ(ノア到着后)

其四 どこへも行けない魂

胜利条件	敌全灭

■总取得经验值——14160
■强制出击メンバー ア、レ、ガ、ビ、ヨ、ル、マ

敌	アイテム
テーモン緑×6 (LV16~19突)	ニーブスピア (デーモン)
デーモン・紫×6 (LV16~17突)	

其五 天国、地狱

胜利条件	敌全灭

■总取得经验值——19060
■强制出击メンバー ア、レ、ガ、ビ、ヨ、ル、マ

敌	アイテム
堕天使・赤×6 (LV16~18纵)	エックハルトの铠 (デーモン・绿)
堕天使・绿×6 (LV17弓)	イエローキュア (デーモン・赤)
堕天使・紫×3 (LV16~17)魔・纵	

第9章 复活の魂

其三 龟裂

胜利条件	敌全灭

■总取得经验值——3100
■强制出击メンバー ア、レ、ガ、ビ、ヨ、マ

敌	アイテム
ヴァリエル(LV22突)	エステルの指轮 (Pポラディン)
Dポラディン(LV19魔・殴)	エリクサー (Pポラディン)
Pポラディン×3 (LV19魔・殴)	ポーション (异端审问官)
警备兵×8(LV20横)	
异端审问官×2(LV19弓)	

→ 最终章

最终章介绍

经过了漫长的战斗，我们终于来到了本作的最终章，这里将要与最终BOSS作战，不过之前要与前几关的所有BOSS先行交手，如果对除了主人公之外其他六名同伴没有绝对自信的话，可以先行摘除主人公身上的强力装备，以便于其他六名同伴快速解决掉前几关的所有BOSS。与最终BOSS的交手将会是一场苦战，最好在第九章时把上场主力LV提升至50左右。



SATURN 版完全攻略浓缩篇——

幻想水浒传

GENSO SUIKODEN

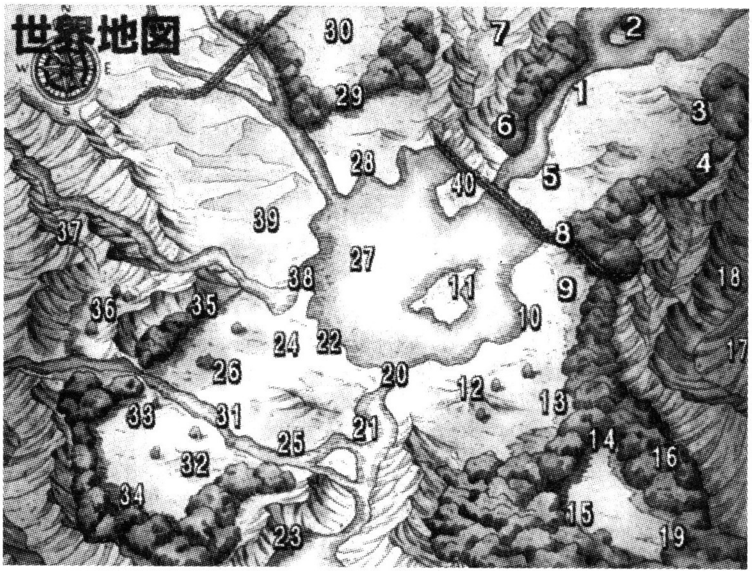
108将集合！新的传说展开！

机种:SS	厂商:KONAMI	类型:RPG	媒体:CD-ROM

PS的人气RPG——“幻想水浒传”本次移植到了SS上，以下将会介绍本作的完全流程攻略，以及隐藏角色的登场方法和战斗中需要注意的基本要素，这些介绍主要以引导为主，不会进入具体的解说，只能向大家提供一些线索，以供玩家在游戏时能够有所参考。



另外，还有一些SS版独有的要素，在文中也有介绍，但与主要流程无关。



攻略流程

1 グレッグミンスター	要在皇宫接受任务
宿 30 纹 ○ 鉴 ○ 锻 ×	

▼乘龙到魔术师之岛

2 魔术师の岛	击倒クレイドール
宿 - 纹 - 鉴 - 锻 -	

▼恢复道具准备

3 ロツクランド	进行山贼治退的工作
宿 30 纹 × 鉴 × 锻 ×	

▼脱出道具必备

4 清风山	将山贼的BOSS捕获
宿 - 纹 - 鉴 - 锻 -	

▼与BOSS战必须胜利

5 レナンカンプ	在宿屋休息后可继续前进
宿 70 纹 ○ 鉴 × 锻 5	

▼帮助山贼

6 虎狼山	排除了故障进入宿屋
宿 - 纹 - 鉴 - 锻 -	

▼取得纹章后离开

7 サラディ	在宿屋中与使者相会
宿 50 纹 × 鉴 × 锻 ×	

▼

8 クワバの城砦	グレッグミンスター方面注意
宿 - 纹 - 鉴 - 锻 -	

▼必要仲间加入

9 セイカ	仲间说得失败，出行开始
宿 100 纹 ○ 鉴 × 锻 ×	

▼武器等级最低在3才可战胜敌人

10 カク	战斗获得胜利，湖的古城登场
宿 150 纹 × 鉴 × 锻 5	

▼神行法的封印球使用

11 トン湖の古城	敌BOSS击破，基地获得
宿 - 纹 - 鉴 - 锻 -	

▼进入寻找仲间的时期

12 コウアン	与クリン对话，情节发展
宿 150 纹 × 鉴 ○ 锻 ×	

▼乘LV2可能

13 大森林の村	大森林通过，仲间增加
宿 100 纹 × 鉴 × 锻 5	

▼寻找小猫的游戏

14 コボルトの村	目标是南方的エルフ村
宿 30 纹 × 鉴 × 锻 ×	

▼正式攻略开始

15 エルフの村	与长老交谈，到地下牢房
宿 200 纹 ○ 鉴 × 锻 ×	

▼在村子着火前购买道具

16 ドワーフの山道	隐密通路出现，获得重要道具
宿 - 纹 - 鉴 - 锻 -	

▼协力攻击尽量强化

17 ドワーフの村	与长老交谈，接受挑战
宿 200 纹 × 鉴 ○ 锻 9	

▼与BOSS战前装备调整

18 ドワーフの金库	将BOSS击倒，道具入手
宿 - 纹 - 鉴 - 锻 -	

▼左、右、右、左、左、左、右、右

19 パンヌ・ヤクタ城	战争后一骑讨，情节出现
宿 - 纹 - 鉴 - 锻 -	

▼一骑讨情节前体力恢复

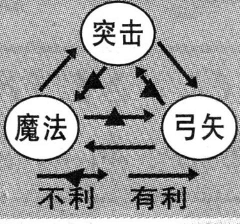
20 ガランの城砦	说得事件，战争继续
宿 - 纹 - 鉴 - 锻 -	

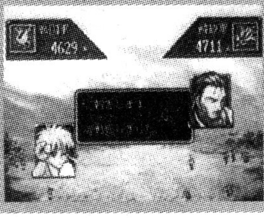
▼战斗必胜

SYSTEM 攻略 本作的三大系统彻底分析

1 战争的系统

本作中有着特有的战争形式，两军对垒通过三种攻击方式给对方造成伤害，最后留下来的会是胜利方，当然你也可以通过派遣情报人员去了解敌人的下一回合举动，以便于攻击。





2 一骑讨系统

与战争系统相同，也会有互相克制的三个不同的选项，正确的选择才能给对方以伤害。

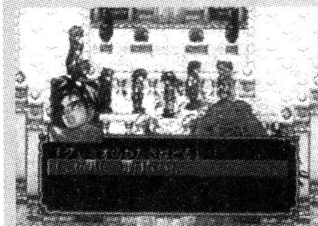


攻击	舍身
防御	攻击
舍身	防御

"幻水"基础知识

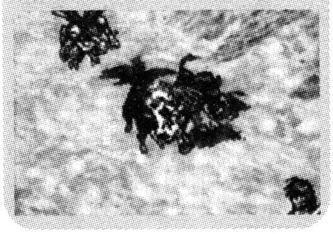
仲间全 108 人

事件中会有各种角色加入己方的队伍，本次仲间的阵容将会高达 108 人，较复杂的人物加入方法参看后表。



武器冶炼屋及纹章

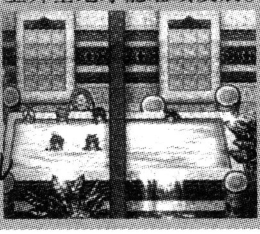
在冶炼屋可以使武器的 LV 上升并且攻击力也有上长。纹章装备后才能够使用各种魔法。

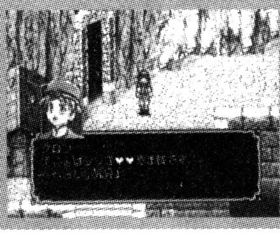


3 基地发展系统

关于基地的发展主要决定于仲间的人数，人数上升基地才能继续发展。

アレン
グレンシール





城 LV 条件	
1	仲间人数 1－24 三层出现 东塔两层出现
2	仲间人数 25－44 地下四层出现 西塔两层出现
3	仲间人数 45－89 屋顶建筑 北塔两层出现
4	仲间人数 90－108 主人公的部屋出现

地点	宿	纹	鉴	锻	内容	备注
21 リコン	150	×	○	×	通过河流发现不能通过处	▼此时城 LV3 可能
22 テイエン	170	×	×	12	依靠同伴将船只改造	▼移动便利的道具入手
23 リュウカンの庵	30	○	○	×	与同伴对话，驾驶新船	▼主要武器 LV8 可能
24 アンテイ	150	○	×	×	在基地接受新的情报	▼"无名的壶"的持有者
25 ソニエール监狱	-	-	-	-	牢房中救出同伴，紧急脱出	▼特殊的人物出现
26 スカーレテイシア城	-	-	-	-	战争后，城池浸入开始	▼事件进行中不要忘记仲间的加入
27 湖贼の砦	-	-	-	-	条件完全达成，仲间加入	▼装备强化后方可挑战
28 キーロフ	200	×	×	×	战争经过以后，穿越急流	▼一骑讨必胜利
29 カレッカ	×	×	×	×	敌方出现，经过酒场由北侧出	▼取走封印球再离开
30 秘密工场	-	-	-	-	火焰枪入手后与角色对话	▼重要武器入手
31 ロリマーの城砦	-	-	-	-	战争结束，一骑讨事件	▼战士的村的情节
32 战士の村	100	×	×	15	村长会话后事件发生	▼必须掌握全体恢复的魔法
33 クロン寺院	-	-	-	-	过去的洞窟前进，星辰剑入手	▼过去的洞窟有许多隐藏通道
34 ネクロードの城	-	-	-	-	与 BOSS 交战，胜利后离开	▼マロニエ，昼，のら仕事，夜
35 龙洞	-	-	-	-	进入后继续前进	▼进入必要的情节
36 龙骑士の砦	×	×	×	×	对话后，返回己方基地	▼乘 LV4 可能
37 シークの谷间	-	-	-	16	与 BOSS 战后，月下草入手	▼最强武器 LV 锻造开始
38 北の关所	-	-	-	-	战争胜利，敌城池进入	▼资金 2 倍的幸运之纹章
39 モラビア城	-	-	-	-	ウォーレン救出，カシム说得	▼连续 2 次作战准备
40 水上砦シャサラザード	-	-	-	-	战争后，将敌 BOSS 击倒	▼帝都攻略前，全部仲间集合

▼

本作的最终战开始了!

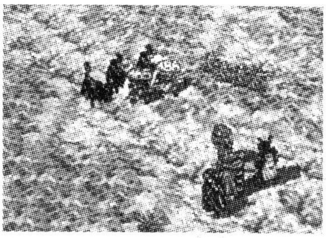
DATA 攻略 有关于普通战斗的情报公开

协力攻击

协力攻击是本游戏中战斗的一大乐趣之一，游戏中真正能够一直使用到最后的是“师弟攻击”，其他的协力攻击只能交换使用。



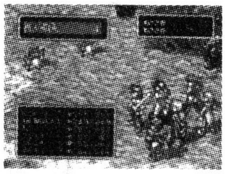
◀协力攻击，安排角色自由度很高，可适应各种状况。



▶对于攻击敌人时的伤害主要取决于登场的角色。

协力攻击名	組み合わせ	效果
お守り攻击	グレミオ&パーン	敌单体 1.5 倍伤害
渔师攻击	タイ・ホー&ヤム・クー	敌单体 2 伤害
ボコボコ攻击	パーン&ロニー・ベル	敌单体 3 倍伤害
弓矢乱射攻击	キルキス&(シルビナ or スタリオン or ルビイ)	敌全体伤害
战士の村攻击	テンガアール&ヒックス	敌单体 1.5 倍伤害
夫妇攻击	レパント&アイリーン	敌单体 1.5 倍伤害
山贼攻击	バルカス&シドニア	敌单体 2 倍伤害
コボルト攻击	クロミミ&ゴン	敌单体 1.5 倍伤害
龙骑士攻击	フッチ&ミリア	敌单体 2 倍伤害
デコボコ攻击	クリン&ハンフリー	敌单体 1.5 倍伤害
腐れ缘攻击	ゲン&カマンドール	敌单体 2 倍伤害
からくり攻击	メグ&ジュッポ	敌全体伤害
大工攻击	ゲン&サンスケ	敌单体 2 倍伤害
师弟攻击	主人公&カイ	敌全体伤害
湖贼攻击	アンジー&レオナルド&カナック	敌单体 2 倍伤害
エルフ攻击	キルキス&スタリオン&シルビナ	敌单体 2 倍伤害
ニンジヤ攻击	カスミ&カゲ&フウマ	敌单体 2 倍伤害
美青年攻击	フリック&アレン&グレンシール	敌单体 2 倍伤害
レパント一家攻击	レパント&アイリー&シーナ	敌单体 2 倍伤害
美女攻击	クレオ&アイリーン&(バレリア or ソニア)	敌全体伤害
美少女攻击	カミーユ&カスミ&テンガアール	敌单体 2.5 倍伤害
コボルト+1攻击	フー・スー・ルー&クロミミ&ゴン	敌单体 2 倍伤害
格斗家攻击	パーン&エイケイ&モーガン	敌全体 2 倍伤害
ヒカリ攻击	リュウカン&フッケン&カイ	敌单体 3 倍伤害
かじ屋攻击	マース&ミース&ムース&モース	敌单体 3 倍伤害

全 33 种纹章魔法



魔法是 RPG 中常见的，本游戏中魔法的使用是通过纹章的获得以及纹章等级的提升，所以尽量多得到些高等级的纹章是闯关的必备品。

纹章	Lv	魔法名	效果
ソウルイーター	1	死の指先	敌单体即死
	2	黑い影	敌全体约 300 伤害
	3	冥府	敌全体即死
	4	裁き	敌单体约 1500 伤害
火の纹章	1	火炎の矢	敌单体约 100 伤害
	2	炎の岚	敌单体约 300 伤害
	3	踊る火炎	敌单体约 400 伤害
	4	大爆发	敌单体约 700 伤害
烈火	4	最后の炎	敌单体约 900 伤害
水の纹章	1	やさしきしずく	我方 1 人的 HP 回复
	2	まやかしの雾	敌全体的命中率下降
	3	やさしさの水	我方体体的 HP 回复
	4	やさしさの流れ	我方全员的 HP 完全回复
流水	4	母なる海	我方全员完全回复
风	1	眠りの风	敌全体睡眠
	2	切り裂き	敌单体约 400 伤害
	3	いやしの风	我方 1 人的 HP 完全回复

纹章	Lv	魔法名	效果
风	4	岚	敌全体约 500 伤害
旋风	4	かがやく风	敌全体攻击&我方全员回复
土の纹章	1	土の守护神	我方 1 人的防御力下降
	2	大地の声	敌全体约 300 伤害
	3	钢の身体	我方 1 人的打击无效
	4	ふるえる大地	敌全体约 700 伤害
大地	4	大地の守护神	我方全员的防御力下降
雷の纹章	1	怒りの一击	敌单体约 150 伤害
	2	雷雨	敌单体约 100 伤害
	3	激怒の一击	敌单体约 600 伤害
	4	雷击球	敌单体约 1000 伤害
雷鸣	4	雷の岚	敌单体约 900 伤害
破魔の纹章	1	小言	敌 1 体伤害
	2	气合	我方 1 人的战斗不能回复
	3	喝	我方全体的 HP 回复
	4	破魔	敌全体约 500 伤害

威力绝大的超强力合体魔法使用方法

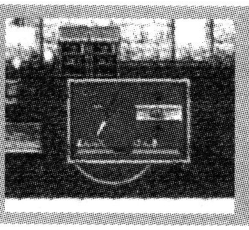
合体魔法是本游戏中最为强力的魔法，基本上可以造成敌人 2000~3000 的伤害，以下公布所有的合体魔法以及组合方法。

- 火“大爆发”+土“ふるえる大地”=“焦土”（敌全体超大伤害）
- 土“ふるえる大地”+风“岚”=“风烈牙”（敌全体超大伤害）
- 风“岚”+水“やさしさの流れ”=“水神舞”（敌全体大伤害&味方全员回复）
- 水“やさしさの流れ”+雷“雷击球”=“雷神锤”（敌单体大伤害&我方全员回复）
- 雷“雷击球”+火“大爆发”=“火炎弹”（敌全体超大伤害）

SS版特有要素

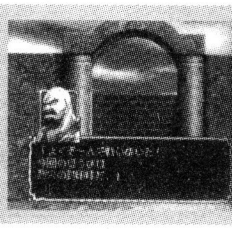
1 猫的育成 GAME

这是在 SS 中特有的迷你 GAME，基地中将饲养一只小猫，猫的养育就交给了主人公。



2 斗技场

基地的内部安置了斗技场，在此进行比赛必须要交 5000 参加费，可是如果获胜能得到强力道具。



特别仲间获得方法

以下介绍特别仲间的获得方法以及他们加入时基地的必要 LV 数。

角色	城 Lv	获得方法
チャンドラー	城 Lv -	通过与其的对话便可将其收为仲间了。
マリー	城 Lv -	原来在宿屋中，通过对话可以收为仲间。
オニール	城 Lv -	在民家内与其交谈，通过对话可以仲间。
アントニオ	城 Lv -	与其交谈当其听闻一些消息后可以仲间。
シーナ	城 Lv2	在宿屋中出现的角色，战争事件后可仲间。
アップル	城 Lv2	**クワンダ**击倒后，于**マツシュ**家中出现。
セルゲイ	城 Lv -	**カク**的酒场中出现，与其对话便可成为仲间。
メグ	城 Lv -	与其它仲间共同加入的角色，职业为技师。
ガスパー	城 Lv2	**カク**的酒场地下登场，城 **LV2 + 5000** 金便可加入。
ローレライ	城 Lv -	**コウアン**宿屋中，主人公**LV25**以上便仲间。
ロック	城 Lv -	**レパント**家的仓库中，与其对话便成为仲间。
ジュッポ	城 Lv -	**レパント**家的廊下出现，与其对话成为仲间。
サンスケ	城 Lv -	大森林的民家内出现，与其对话成为仲间。
マース	城 Lv -	大森林的锻冶屋中，与其对话便成为仲间。
ゴン	城 Lv2	**クワンダ**击倒后**コボルト**的村中出现。
フースールー	城 Lv2	**クワンダ**击倒后，**コボルト**的宿屋内 **+1000** 金加入。
ルビィ	城 Lv2	**クワンダ**击倒后，**コボルト**宿屋内，**キルキス** **LV41** 以上加入。
テンプルトン	城 Lv -	**エルフ**的村燃后，**キルキス**的指轮见后于村中出现。
ミース	城 Lv -	**マース**仲间后便可加入，但己方武器须有 **LV9** 以上。
クワンダ	城 Lv -	一骑讨胜利后，全仲间赞同后加入。
カイ	城 Lv -	**ガラン**的城塞中出现，与其对话便可。
クインシー	城 Lv2	**ガラン**的城塞中出现，仲间数 **81** 以上加入。
ヘリオン	城 Lv2	**アンテイ**的宿屋内，与其对话便可以加入。
エイケイ	城 Lv2	主人公的 **LV41** 以上便可以仲间了。
ジャバ	城 Lv -	将"无名的壶"交其鉴定便可成为仲间。
ロッテ	城 Lv3.	**リコン**的宿屋 **2F**，将其猫找回便可仲间。
クライブ	城 Lv4	城 **LV4** 时，**リコン**入 **1/8** 机率出现于宿屋 **1F**。
チャップマン	城 Lv2	**アンテイ**的防具屋中，与其对话便可加入。
ジーン	城 Lv3	**アンテイ**的纹章屋，与其对话便可加入。
ミーナ	城 Lv2	**アンテイ**酒场中，主人公装备"**トウシューズ**"后加入。
エスメラルダ	城 Lv2	**アンテイ**宿屋 **2F**，将**オパール**交给她可加入。
クロン	城 Lv3	**ミルイヒ**倒后，与以对话便可成为仲间。
ミルイヒ	城 Lv -	敌方角色，让其免受处刑便可以加入。
イワノワ	城 Lv -	**スカーレテイシア**城攻下后，与其对话并交给"**绘の具**"便可。
カシオス	城 Lv3	与其它角色共同加入，但还需**ミルイヒ**加入。
ジョルジュ	城 Lv -	双方比赛 **5000** 以上胜出便可使其加入。
レスター	城 Lv -	**キーロワ**的民家中随机出现，对话后加入。
セイラ	城 Lv3	买来"**さとう**"后与街人交换为"**せっけん**"后加入。
メロディ	城 Lv2	**カレッカ**的"**音の**封印球"交给她后成为仲间。
ブラックマン	城 Lv -	**カレッカ**中，从其田中踏过便可成为仲间。
レオン	城 Lv4	城 **LV4** 后，其地的内部会出现，对话便可加入。
アンジー	城 Lv3	诱拐事件发生后，与另两人共同成为仲间。
カナック	城 Lv3	于湖贼的岩，基地西方向地域中。
レオナルド	城 Lv3	与**アンジー**一同加入己方队伍的角色。
ケスラー	城 Lv -	秘密工场中把**ロニーニベル**捕住便可仲间。
ルドン	城 Lv -	与前一名角色相同，但必须帮助其才可加入。
カゲ	城 Lv2	秘密工场中的忍者，**+20000** 金才能加入。
キルケ	城 Lv2	**ロリマー**城攻下后，于**ロリマー**城岩出现。
マルコ	城 Lv3	迷你 **GAME 5000** 以上胜出才能加入队伍。
ムース	城 Lv -	当其它铁匠全加入后，带他的共同劝说才可。
ウインドウ	城 Lv3	过去的洞窟 **B1F** 中，给其"窑的封印球"便可。
モーガン	城 Lv3	**クロン**寺中堂内，与其对话可加入成为仲间。
ゼン	城 Lv3	**クロン**寺中，把赤、青、黄三个种子给他便可。
ユーゴ	城 Lv3	过去的洞窟 **B2F** 将"战国绘卷"给他便可。
クロウリー	城 Lv4	过去的洞窟 **B2F** 隐藏通路发现后加入。
ペシュメルガ	城 Lv4	**ネクロード**击倒后，于**ネクロード**最上阶出现。
クロイツ	城 Lv4	龙骑士 **1F** 中出现，与其它角色共同仲间。
フウマ	城 Lv3	龙骑士馆外壁隐藏着，与其对话便可。
メース	城 Lv4	最终铁匠，其它铁匠加入后才能成为仲间。
マクシミリアン	城 Lv3	**モラビア**城攻略后，北的关所出现。
サンチョ	城 Lv3	不能参加战斗只能战争，与前角色共同加入。
ヴァンサン	城 Lv2	**モラビア**城攻下后，牢屋救出后直接仲间。
ソニア	城 Lv -	第 **108** 个仲间，**シャサラザード**攻下后，牢屋救出便可。

格斗之王'98

——全部角色完全出招

机种:ARC	厂商:SNK	类型:对战 ACT

草雉京 (KYO KUSANAGI)



通常投	
钋铁	近敌时←或→+C
一杀背负投	近敌时←或→+D
特殊技	
外式．轰斧阳	→+B
外式．奈落落	跳跃中↓+C
八拾八式	↘+D
必杀技	
百式．鬼烧	→↓↘+A或C
七十七式．独乐屠	←↓↙+B或D
二百拾二式．琴月阳	→↘↓↙←+B或D
七拾五式．改	↓↘→+B.B或D.D
百拾四式．荒咬	↓↘→+A
百二拾八式．九伤	荒咬动作中↓↘→+A或C
百二拾七式．八锖	荒咬往九伤动作中A或C
	荒咬动作中→↘↓↙←+A或C
百二拾五式．七濑	荒咬往九伤动作中B或D
	荒咬往八锖动作中B或D
外式．砌穿	荒咬往八锖动作中A或C
百拾五式．毒咬	↓↘→+C
四百一式．罪咏	毒咬动作中→↘↓↙←+A或C
四百二式．罚咏	罪咏动作中→+A或C
九百拾式．夜鸟摘	↓↙←+A或C
超必杀技	
秘奥义里百八式．大蛇雉	↓↙←↙↓↘→+A或C
最终决战奥义:无式	↓↘→↓↘→+A或C

二阶堂红丸 (BENIMARU NIKAIDO)



通常投	
CARCH UNDER SHOOT	近敌时←或→+C
FRONT SULPEX	近敌时←或→+D
SPINING KNEE DROP	空中近敌时↑以外+C或D
特殊技	
JACK KNIFE KICK	→+B
FLYING DRILL	跳跃中↓+D
必杀技	
雷刃拳	↓↘→+A或C
空中雷刃拳	跳跃中↓↘→+A或C
真空片手驹	↓↙←+A或C
SUPER 稻妻 KICK	→↓↘+B或D
居合蹴	↓↘→+B或D
反动三段蹴	→↘↓↙←+B或D
红丸投	近敌时→↘↓↙←→+A或C
超必杀技	
雷光拳	↓↘→↓↘→+A或C
ELECTRIGER	近敌时→↘↓↙←→↘↓↙←+A或C

大门五郎 (GORO DAIMON)



通常技	
十字缔	近距离近敌时←或→+C
掴叩付	远敌时近敌时←或→+C
送足拂	近敌时←或→+D
特殊技	
玉溃	→+A
头上拂	↘+C
必杀技	
地雷震	→↓↘+A或C
超受身	↓↙←B或D
出云投	←↙↓↘→+A
切株返	←↙↓↘→+C
天地返	近敌时→↘↓↙←→+A或C
超大外刈	近敌时→↓↘+B或D
根返	↓↘→+B或D
里投	→↘↓↙←→+B或D
超必杀技	
地狱极乐投	近敌时→↘↓↙←→↘↓↙←+A或C
岚之山·根拔	近敌时←↙↓↘→←↙↓↘→+B或D
续．切株返	根拔时←↙↓↘→+B或D
根拔里投	NORMAL 状态前招中→↓↘+B或D
续．天地返	POWER MAXIUM 状态前招中→↓↘+B或D

坂崎良 (RYO SAKAZAKI)



通常投	
谷落	近敌时←或→+C
巴投	近敌时←或→+D
特殊技	
冰柱割	→+A
必杀技	
虎煌拳	↓↘→+A或C
虎炮	→↓↘+A或C
	猛虎雷神刚击中时→↓↘+A或C
飞燕疾风脚	→↘↓↙←+B或D
极限流连舞拳	近敌时←↙↓↘→+A或C
猛虎雷神刚	↓↙←+A或C
猛虎雷神刹	↓↘→+B或D
超必杀技	
龙虎乱舞	↓↘→↘↓↙←+A或C
霸王翔吼拳	→←↙↓↘→+A或C
天地霸煌拳	↓↘→↓↘→+A或C

坂崎由莉 (YURI SAKAZAKI)



通常投	
鬼张手	近敌时←或→+C
SILENT 投	近敌时←或→+D
燕落	空中近敌时↑以外+C或D
特殊技	
燕翼	→+B
必杀技	
虎煌拳	↓↘→+A或C
空牙	→↓↘+A或C
里空牙	重空牙着地时→↓↘+A或C
雷煌拳	↓↘→+B或D
飞燕疾风拳	↓↙←+A或C
飞燕旋风脚	↓↙←+B或D
超必杀技	
飞燕凤凰脚	↓↘→↘↓↙←+B或D
霸王翔吼拳	→←↙↓↘→+A或C
飞燕烈孔	↓↘→↓↘→+A或C

罗伯特 (ROBERT GARCIA)



通常投	
龙跳脚	近敌时←或→+C
首切投	近敌时←或→+D
特殊技	
龙翻蹴	→+B
勾龙降脚蹴	→+A
必杀技	
龙击拳	↓↘→+A或C
龙牙	→↓↘+A或C
飞燕旋风脚	→↘↓↙←+B或D
飞燕龙神脚	跳跃中↓↙←+B或D
极限流连舞脚	近敌时←↙↓↘→+B或D
龙斩翔	→↓↘+B或D
超必杀技	
龙虎乱舞	↓↘→↘↓↙←+A或C
霸王翔吼拳	→←↙↓↘→+A或C
无影疾风重段脚	↓↘→↓↘→+B或D

安迪 (ANDY BOGARD)



通常投	
刚临．改	近敌时←或→+C
抱投	近敌时←或→+D
特殊技	
上颚	→+B
上面	↘+A
必杀技	
斩影拳	↙→+A或C
我弹幸	斩影拳击中时↓↘→+A或C
飞翔拳	↓↙←+A或C
升龙弹	→↓↘+A或C
空破弹	←↙↓↘→+B或D
击壁背水掌	近敌时←↙↓↘→+A或C
幻影不知火	跳跃中↓↘→+B或D
幻影不知火．下颚	幻影不知火着地中A或C
幻影不知火．上颚	幻影不知火着地中B或D
超必杀技	
超裂破弹	↓↙←↙↓↘→+B或D
飞翔流星拳	↓↘→↓↘→+A或C

特瑞 (ANDY BOGARD)



通常投	
GRASPING	近敌时←或→+C
BUSTER THROUGH	近敌时←或→+D
特殊技	
BACK KNUCKLE	→+A
RISING UPPER	↘+C
必杀技	
BURN KNUCKLE	↓↙←+A或C
POWER WAVE	↓↘→A或C
CRACK SHOT	↓↙←+B或D
RISING TACKLE	→↓↘+A或C
POWER DUNK	→↓↘+B或D
POWER CHARGE	←↙↓↘→+B或D
超必杀技	
POWER GEYSER	↓↙←↙←+A或C
HIGH ANGLE GEYSER	↓↘→↓↘→+B或D

东丈 (JOE. 东)



通常投	
膝地狱	近敌时←或→+C
LEG THROUGH	近敌时←或→+D
特殊技	
LOW KICK	→+B
SLIDING	↘+B
必杀技	
HURRICANE UPPER	←↙↓↘→+A或C
爆烈拳	A或C击连打
爆烈拳 FINSH	爆烈拳中↓↘→+A或C
TIGER KICK	→↓↘+B或D
SLASH KICK	←↙↓↘→+B或D
黄金之脚跟	↓↙←+B或D
超必杀技	
SCREW UPPER	↓↘→↓↘→+A或C
爆烈 HURRICANE TIGR 踵	↓↘→↘↓↙←+A或C

列欧娜 (LEONA)



通常投	
LEONA CRUSHP	近敌时←或→+C
ODER BUCKLER	近敌时←或→+D
HEIDERN INFERNO	空中近敌时↑以外+C或D
特殊技	
STRIKE ARCH	→+B
必杀技	
MOON SLASHER	↓储↑+A或C
GROUND SABER	←储→+B或D
GLIDING BUSTER	重GROUND SABER中→+D
X－CALIBER	↓储↑+B或D
BACTIC LAUNCHER	←储→+A或C
EYE SLASHER	↓↙←+A或C
EAR RING 爆弹	↓↙←+B或D
超必杀技	
V SLASHER	跳跃中↓↘→↘↓↙←+A或C
REVOLVE SPARK	↓↙←↙↓↘→+B或D
GRAVITY STORM	↓↘→↓↘→+A或C

拉尔夫 (RALF JONES)



通常技	
DYNAMITE HEAD BAT	近敌时←或→+C
NORTHERN LIGHT BOMB	近敌时←或→+D
必杀技	
VULCAN PUNCH	A或C击连打
GALING ATTACK	←储→+A或C
急降下爆弹 PUNCH	↑储↓+A或C
	跳跃中↓↘→+A或C
SUPER ARGENTINA BACK BREAKER	近敌时←↙↓↘→+B或D
RALF KICK	←储→+B或D
超必杀技	
BARI BARI VULCAN PUNCH	↓↘→↘↓↙←+A或C
骑马 VULCAN PUNCH	↓↙←↙↓↘→+B或D
GALACTICA PHANTOM	↓↘→↓↘→+A或C

克拉克 (CLARK STEEL)



通常投	
GERMAN 投	近敌时←或→+C
FISHERMAN BUSTER	近敌时←或→+D
DEATH LAKE DRIVE	空中近敌时↑以外+C或D
特殊技	
STOMPING	→+B
必杀技	
VULCAN PUNCH	A或C击连打
NAPALM SLETCH	→↓↘+A或C
SUPER ARABIAN VAGUE	←↙↓↘→+A
RALLY BACK BREAKER	
ROLLING CRADLER	←↙↓↘→+C
FRANKEN STEINER	→↓↘+B或D
SUPER ARGENTINE	近敌时←↙↓↘→+B或D
BACK BREAKER	
FLASHING ELBOW	必杀投动作中↓↘→+A或C
超必杀技	
ULTRA ARGENTINE	近敌时→↘↓↙←→
BACK BREAKER	↘↓↙←+A或C
RUNNING THREE	←↙↓↘→←↙↓↘→+B或D

麻宫亚典娜 (ATHENA ASAMIYA)



通常技	
BIT THROUGH	近敌时←或→+C
PSYCHIC THROUGH	近敌时←或→+D
PSYCHIC SHOOT	空中近敌时↑以外+C或D
特殊技	
连环腿	→+B
PHOENIX BOOM	跳跃中↓+B
必杀技	
PSYCHO BALL ATTACK	↓↙←+A或C
PHOENIC ATTOW	跳跃中↓↙←+B或D
PSYCHO REFLECTOR	→↘↓↙←+B
PSYCHO REFLECTOR	→↘↓↙←+D
PSYCHO SWORD	→↓↘+A或C
空中PSYCHO SWORD	跳跃中→↓↘+A或C
PSYCHIC TELEPORT	↓↘→+B或D
SUPER PSYCHIC THROUGH	近敌时←↙↓↘→+A或C
超必杀技	
SHNING CRYSTAL BIT	→↘↓↙←→↘↓↙←+A或C
CRYSYAL SHOOT	SHINING CRYSTAL BIT动作中↓↙←+A或C
空中SHNING CRYSTAL BIT	跳跃中→↘↓↙←→↘↓↙←+A或C
空中CRYSYAL SHOOT	空中SHINING CRYSTAL BIT动作中↓↙←+A或C
PHOENX FANG ARROW	跳跃中↓↘→↓↘→+B或D

椎拳崇 (SIE KENSOU)



通常投	
发动	近敌时←或→+C
巴投	近敌时←或→+D
特殊技	
虎扑手	→+A
后旋腿	→+B
必杀技	
超球弹	↓↙←+A或C
龙颚碎	←↓↙+B或D
龙连牙．地龙	←↙↓↘→+A
龙连牙．天龙	←↙↓↘→+C
龙爪击	跳跃中↓↙←+A或C
龙连打	近敌时→↓↘+A或C.A或C连打
超必杀技	
神龙凄煌裂脚	↓↘→↘↓↙←+B
神龙天舞脚	↓↘→↘↓↙←+D
仙气发劲	近敌时↓↘→↓↘→+A或C
食肉馒	↓↙←↓↙←+A或C

镇元斋 (CHIN GENTSAI)



通常投	
强饮酒	近敌时←+C
逆脚投	近敌时←或→+D
特殊技	
醉步飘笙袭	→+A
必杀技	
飘笙袭	↓↙←+A或C
柳磷蓬莱	→↓↘+A或C
回转的空突拳	←↙↓↘→+B或D
	醉管卷翁中→+B或D
	望月醉中→+B或D
醉管卷翁	↓↓+B或D
蝶袭鲑鱼	醉管卷翁中→+A或C
望月醉	↓↓+B或D
龙蛇反蹦	望月醉中↑+B
鲤鱼反蹦	望月醉中↑+D
鬼醉酒	↓↘→+A或C
超必杀技	
轰烂炎炮	↓↘→↓↘→+A或C
轰炎招来	↓↘→↘↓↙←+A或C

神乐千鹤 (CHIZURU KAGURA)



通常投	
令月	近敌时←或→+C
回天	近敌时←或+D
特殊技	
除活．铮铮	→+A
除活．瑜瑜	→+B
除活．淙淙	↘+B
必杀技	
百活．天神之理	→↓↘+A或C
二百拾二活．神速之祝词	→↘↓↙←+A或B或C或D
二百拾二活．神速之祝词．天瑞	神速之祝词动作中↓↙←+A或B或C或D
百八活．玉响之瑟音	↓↘→+A或C
二百拾二活．乙式．顶门之一针	↓↓+A或B或C或D
超必杀技	
里面八拾伍活．零技之楚	↓↙←↙↓↘→+A或C
里面一活．三籁之布阵	↓↘→↓↘→+B或D

不知火舞 (MAI SHIRANUI)



通常投	
不知火刚临	近敌时←或→+C
风车崩	近敌时←或→D
梦樱	空中近敌时↑以外+C或D
特殊技	
红鹤之舞	↘+B
黑燕之舞	→+B
大轮风车落	跳跃中↓+A
必杀技	
花蝶扇	↓↘→+A或C
龙炎舞	↓↙←+A或C
飞翔龙炎阵	→↓↘+B或D
必杀忍蜂	←↙↓↘→+B或D
飞鼯之舞	↓储↑+A或C(按着掣后攻击)
	跳跃中↓↙←+A或C
白鹭之舞	→↓↘+A或C
超必杀技	
超必杀忍蜂	↓↙←↙↓↘→+B或D
凤凰之舞	↓↙←↓↙←+A或C
水鸟之舞	↓↘→↓↘→+A或C

KING (KING)



通常技	
HOLD RUSH	近敌时←或→+C
HOOK BUSTER	近敌时←或→+D
特殊技	
SLIDING KICK	↘+D
必杀技	
VENOM STRIKE	↓↘→+B或D
DOUBLE STRIKE	↓↘→↓↘→++B或D
TRAP SHOT	→↓↘+B或D
TORNADO KICK	→↘↓↙←+B或D
SURPRISE ROSE	→↓↘+A或C
MIRAGE KICK	→↘↓↙←+A或C
超必杀技	
ILLUSION DANCE	↓↘→↘↓↙←+B或D
SILENT FLASH	↓↙←↓↙←+B或D

金家藩 (KIM KAPHWAN)



通常投	
首极落	近敌时←或→+C
杀脚投	近敌时←或→+D
特殊技	
RORA. YOPUCHAGI	→+A
NERICHAGI	→+B
必杀技	
飞燕斩	↓储↑+B或D
半月斩	↓↙←+B或D
飞翔斩	跳跃中↓↘→+B或D
流星落	←储→+B或D
空砂尘	↓储↑+A或C
霸气脚	↓↓+B或D
三连击	↓↙←+A或C
超必杀技	
凤凰脚	↓↙←↙→+A或C
空中凤凰脚	跳跃中↓↙←↙→+B或D
凤凰天舞脚	跳跃中↓↘→↘↓↙←+B或D

陈国汉 (CHANG KOEHAN)



通常投	
破颜击	近敌时←或→+C
锁缔	近敌时←或→+D
特殊技	
轹逃	↘+A
必杀技	
铁球粉碎击	←储→+A或C
铁球大回转	A或C掣连打
铁球飞燕斩	↓储↑+B或D
大破坏投	近敌时→↘↓↙←→+A或C
超必杀技	
铁球大暴走	↓↘→↘↓↙←+A或C
铁球大压杀	↓↘→↓↘→+A或C

蔡宝奇 (CHOI BOUNGE)



通常投	
头乘刺	近敌时←或→+C
下血突	近敌时←或→+D
特殊技	
二段斩	→+A
通魔蹴	→+B
必杀技	
龙卷疾风斩	↓储↑+A或C
飞翔空裂斩	↓储↑+B或D(按着掣后攻击)
飞翔脚	跳跃中↓↘→+B或D
旋风飞猿刺突	←储→+B或D
方向转换	旋风飞猿刺突或飞翔空裂斩动作中方向加攻击掣
疾走飞翔斩	←储→+A或C
回转飞猿斩	↓↙←+A或C
奇袭飞猿突	回转飞猿斩动作中A或C
超必杀技	
真!超绝龙卷真空斩	→↘↓↙←→↘↓↙←+A或C
凤凰脚	↓↘→↘↓↙←+B或D

布鲁玛莉 (BLUE MARY)



通常投	
VICTOR 投	近敌时←或→+C
HEAD THROW	近敌时←或→+D
特殊技	
HAMMER ARCH	→+A
CLIMBING ARROW	↘+B
DOUBLE ROLLING	→+B
必杀技	
SPIN FALL	↓↘→+B或D
M. SPIDER	↓↘→+A或C
STRAIGHT SLICER	←储→+B或D
CLUB CLETCH	STRAIGHT SLICER击中时↓↘→+B或D
VERTICAL ARROW	→↓↘+B或D
M. SNATCHER	VERTICAL ARROE击中时→↓↘+B或D
M. REVERSE FACE LOCK	↓↙←+B
M. HEAD BASTARD	↓↙←+D
BACK DROP . REAL	近敌时→↘↓↙←→+A或C
超必杀技	
M. TYPHOON	近敌时→↘↓↙←→↘↓↙←+B或D
M. SPLASH ROSE	↓↘→↘↓↙←+A或C
M. DYNAMITE SWING	↓↘→↓↘→+B或D

山崎龙二 (RYUJI YAMAZAKI)



通常投	
缔上	近敌时←或→+C
乱投	近敌时←或→+D
特殊技	
打刺	→+A
必杀技	
蛇使上段	↓↙←+A(可按着掣储劲)
蛇使中段	↓↙←+B(可按着掣储劲)
蛇使下段	↓↙←+C(可按着掣储劲)
蛇使 CANCEL	蛇使储劲中D
SADOMASOCHISM	←↙↓↘→+B或D
倍返	↓↘→+A或C
制裁之匕首	→↓↘+A或C
爆弹 PACHIKI	近敌时→↘↓↙←→+A或C
淬火	→↓↘+B
踢砂	→↓↘+D
超必杀技	
GUILLOTINE	↓↘→↓↘→+A或C
DRILL	近敌时→↘↓↙←→↘↓↙←+A或C连打
DRILL(LEVEL2)	喊叫中(48/60秒以内)掣连打四次以上
DRILL(LEVEL3)	喊叫中(48/60秒以内)掣连打八次以上
DRILL(LEVEL4)	喊叫中(48/60秒以内)掣连打十二次以上

比利 (BILLY KANE)



通常投	
地狱落	近敌时←或→+C
一本钓投	近敌时←或→+D
特殊技	
大回转蹴	→+A
棒高跳蹴	→+B
必杀技	
三节棍中段打	←↙↓↘→+A或C
火炎三节棍中段打	三节棍中段打击中时↓↘→+A或C
旋风棍	A掣连打
集点连破棍	C掣连打
强袭飞翔棍	→↓↘+B或D
火龙追击棍	↓↙←+B
水龙追击棍	↓↙←+D
旋圈杀棍	→↓↘+A或C
超必杀技	
超火炎旋风棍	↓↘→↘↓↙←+A或C
大旋风	↓↘→↓↘→+A或C

七枷社 (YASHIRO NANAKASE)



通常投	
LIVER BLOW	近敌时←或→+C
HATCHET THROUGH	近敌时←或→+D
特殊技	
REGRET BUSH	→+A
STEP SIDE KICK	→+B
必杀技	
MISSILE MIGHT BUSH	→↘↓↙←+A或C
UPPER DUEL	→↓↘+A或C
SLEDGE HAMMER	↓↙←+B或D
JET COUNTER	←↙↓↘→+A或C
JET COUNTER. STEEL	JET COUNTETR击中时↓↘→+A或C
超必杀技	
MILLION VUSH STREAM	↓↙←↙↓↘→+A或C. A或C连打
FINAL IMPACT	↓↘→↓↘→+A或C(可按着掣储劲)

莎米 (SHERMIE)



通常投	
SHERMIE	近敌时←或→+C
FLASH. ORIGINAL	
FRONT FLASH	近敌时←或→+D
特殊技	
SHERMIE STAND	→+B
必杀技	
SHERMIE SPIRAL	近敌时←↙↓↘→+A或C
SHERMIE WHIP	↓↙←+A或C
SHERMIE SHOOT	←↙↓↘→+B或D
AXEL SPIN KICK	↓↙←+B或D
SHERMIE CLUTCH	→↓↘+B或D
SHERMIE CUTE	必杀投动作中↓↘→+B或D
超必杀技	
SHERMIE FLASH	近敌时→↘↓↙←→↘↓↙←+B或D
SHERMIE CANIVAL	近敌时←↙↓↘→←↙↓↘→+A或C

克里丝 (CHRIS)



通常投	
STEP TURN	近敌时←或→+C
AERIAL DROP	近敌时←或→+D
特殊技	
SPINNING ARRAY	→+A
REVERSE ANCHOR KICK	→+B
CARRY OFF KICK	↘+B
必杀技	
SLIDE TOUCH	↓↘→+A或C
HAUNTING AIR. BLAST	→↓↘+B或D
SHOOTING DANCER. THRUST	→↘↓↙←+A或C
SHOOTING DANCER. STEP	→↘↓↙←+B或D
GLIDER STAMP	跳跃中↓↘→+B或D
SCRAMBLE DASH	↓↘→+B或D
DIRECTION CHANGE	→↓↘+A或C
超必杀技	
TWISTER DRIVE	↓↙←↓↙←+B或D
CHAIN SLIDE TOUCH	↓↘→↓↘→+A或C

八神庵 (IORI YAGAMI)



通常投	
逆剥	近敌时←或→+C
逆逆剥	近敌时←或→+D
特殊技	
外式．梦弹	→+A. A
外式．轰斧 阴"死神"	→+B
外式．百合折	跳跃中←+B
必杀技	
百式．鬼烧	→↓↘+A或C
二百拾二式．月琴 阴	→↘↓↙←+B或D
二百拾七式．葵花	↓↙←+A或C
屑风	近敌时→↘↓↙←→+A或C
百八式．阎拂	↓↘→+A或C
三百拾一式．爪栉	→↓↘+B或D
超必杀技	
禁千二百拾一式．八稚女	↓↘→↘↓↙←+A或C
里百八式．八酒杯	↓↙←↙↓↘→+A或C

玛卓 (MATURE)



通常投	
DEARH BLOW	近敌时←或→+C
BACK RUSH	近敌时←或→+D
特殊技	
CREMATORY	→+B
必杀技	
DEATH CLAW	↓↙←+A或C
METAL MASSACRE	↓↙←+B或D
DACIDE	↓↘→+A或C
DECEASED	←↙↓↘→+B或D
SACRILEGE	→↓↘+A或C
EBONY TEARS	↓↘→↘↓↙←+A或C
超必杀技	
HEAVEN'S GATE	↓↙←↙↓↘+B或D
NOCTURNAL LIGHTS	↓↘→↓↘→+A或C

薇丝 (VICE)



通常投	
DEATH BLOW	近敌时←或→+C
BACK RUSH	近敌时←或→+D
特殊技	
MONSUTOROSHITI	→+A
必杀技	
AUTOREIJI	↓↙←+B或D
REIVNASU	跳跃中↓↙←+B或D
GORE FEST	近敌时→↘↓↙←→+A或C
DACIDE	←↙↓↘→+B或D
	近敌时←↙↓↘→+A或C
BLACKENED	↓↙←+A或C
MEIHEM	BLACKENED或MEIHEM中
MISANTHROPE	↓↘→+A或C
超必杀技	
NEGARIVE GAIN	近敌时→↘↓↙←→↘↓↙←+B或D
WITH A RING SURAFCE	↓↘→↓↘→+A或C

哈迪伦

(TAKUMA SAKAZAKI)



通常投	
LEAD BERUCHA	近敌时←或→+C
BACK STOMPING	近敌时←或→+D
CRITICAL DRIVE	空中近敌时↑以外+C或D
特殊投	
SHUTANARUNAGERU	→+B
必杀技	
CROSS CUTTER	←储→+A或C
MOON SLASHER	↓储↑+A或C
NECK ROLLING	↓储↑+B或D
STORM BRINGER	近敌时→↘↓↙←+A或C
KILLING BRINGER	→↘↓↙←+B或D
超必杀技	
FINAL BRINGER	↓↘→↓↘→+A或C
HEIDERN END	↓↙←↙↓↘→+B或D

坂崎琢磨

(HEIDERN)



通常投	
大外刈	近敌时←或→+C
一本背负	近敌时←或→+D
特殊投	
鬼车	→+A
瓦割	→+B
必杀技	
虎煌拳	↓↘→+A或C
暂烈拳	→←→+A或C
飞燕疾风脚	↙储→+B或D
翔乱腿	→↘↓↙←+B或D
霸王至高拳	→←↙↓↘→+A或C
猛虎舞赖岩	↓↙←+A或C
超必杀技	
龙虎乱舞	↓↘→↘↓↙←+A或C
真!鬼神击	近敌时↓↘→↓↘→+A或C

草雉柴舟

(SAISHU KUSANAGI)



通常投	
燧锤	近敌时←或→+C
一刹背负投	近敌时←或→+D
特殊技	
外式．轰锤	→+A
外式．头椎	→+B
必杀技	
百八式．阎拂	↓↘→+A或C
百式．鬼烧	→↓↘+A或C
四百二拾七式．神悬	→↘↓↙←+B或D
百式拾．蛇车	→↓↘+B或D
七百二拾式．炎重	↓↙←+A或C可输入两次
超必杀技	
里百八式．大蛇雉	↓↙←↙↓↘→+A或C
千百二拾七式．都牟刈	↓↘→↓↘→+A或C

布莱安

(BRIAN BATTLER)



通常投	
ATPMIC DROP	近敌时←或→+C
LOCK BUSTER	近敌时←或→+D
特殊技	
BUSTER TOMOHAWK	跳跃中↓+A
必杀技	
BRIAN TORNADO	←↙↓↘→+A或C
HYPER TACKLE	←↙↓↘→+B或D
SCREW BODY PRESS	跳跃中↓↘→+A或C
BRIAN HAMMER	↓↙←+A或C
TIGER DRIVER	BRIAN HAMMER 击中时 ←↙↓↘→+A或C
SAMURAI BOMB	TIGER DRIVER 中↓↓+A或C
SHOULDER BACK BREAKER	TIGER DRIVER 中↓↓↓+B或D
BUSTER&BOMB	SHOULDER BACK BREAKER 中 ↓↑+A或C
DOUBLE HAMMER	BRIAN HANNER 击中时↓↙←+A或C
DDT	DOUBLE AHMMER 中↓↙←+A或C
ROCKET TACKLE	→↓↘+B或D
超必杀技	
BIG VAN TACKLE	↓↘→↓↘→+B或D
AMERICAN SUPER NOVA	↓↘→↓↘→+A或C

洛克

(LUCKY GLAUBER)



通常投	
DUNK BUATER	近敌时←或→+C
LUCKY CRUSH	近敌时←或→+D
特殊技	
DUNK 落	跳跃中↓+A
LUCKY KICK	→+B
必杀技	
KEATH BOUND	↓↘→+A或C
LUCKY VISION	↓↘→+B或D
CYCLONE BREAK	↓↙←+B或D
DEATH DUNK	↓↙←+A或C
DEATH SHOOT	↓↓+A或B或C或D
DEATH HEEL	→↓↘+B或D
超必杀技	
HELL BOUND	↓↘→↓↘→+A或C
LUCKY DRIVER	↓↘→↓↘→+B或D

哈维

(HEAVYD!)



通常投	
STOMACH GUSTER	近敌时←或→+C
REVERSE STOMACH BUSTER	近敌时←或→+D
特殊技	
LOCK CRUSH	→+A
必杀技	
R. S. D	↓↘→+A或C
BLAST UPPER	↓↘→+B或D
SOUL FLOWER	↓↙←+B或D
SHADOW	↓↓+A或C
DUCKING COMBINATION	↓↙←+A或C
DUCKIMG BEAT	近敌时→↓↘+A或C
超必杀技	
D. CRAZY	↓↙←↙↓↘→+A或C
D. MAGNUM	↓↘→↓↘→+A或C

矢吹真吾 (SHINGO YABUKI)



通常投	
金八铁	近敌时←或→＋C
一刹背负投．不完全	近敌时←或→＋D
特殊技	
外式．轰斧 只具其型	→＋B
必杀技	
百式．鬼烧 未完成	→↓↘＋A或C
百拾四式．荒咬 未完成	↓↘→＋A
百拾五式．毒咬 未完成	↓↘→＋C
百一式．胧车 未完成	↓↙←＋B或D
真吾KICK	←↙↓↘→＋B或D
肘落	↓↙←＋A或C
真吾谨制 百式．花研	近敌时→↓↘＋B或D
超必杀技	
外式．丘风麟	↓↘→↓↘→＋A或C
BURNING SHINGO	↓↙←↙↓↘→＋A或C

卢卡尔 (RUGAL BERNSTEIN)



通常投	
SCORPION DEATH LOCK	近敌时←或→＋C
SCOPRION BLOW	近敌时←或→＋D
特殊技	
DOUVLE TOMOHAWK	→＋B
必杀技	
烈风拳	↓↘→＋A或C
KAISER WAVE	→←↙↓↘→＋A或C
GENOCIDE CUTTER	→↓↘＋B或D
DARK BARRLER	↓↘→＋B或D
GOD PRESS	→↘↓↙←＋A或C
超必杀技	
GIGANTIC PRESSER	↓↘→↘↓↙←＋A或C
DEAD END SCREAMER	↓↘→↓↘→＋B或D

'95草雉京 (KYO KUSANAGI)



投技	
釟铁	→或←＋C
一刹背负投	→或←＋D
特殊技	
外式・轰斧阳	→＋B
外式・奈落落	跳跃中↓＋C
八拾八式	↘＋D
必杀技	
百八式・暗切	↓↘→＋A或C
百式・鬼烧	→↓↘＋A或C
百一式・胧车	←↓↙＋B或D
七拾五式 改	↓↘→＋B・B或D・D・
二百拾二式・琴月阳	→↘↓↙←＋B或D
超必杀技	
里百八式・大蛇雉	↓↙←↙↓↘→＋A或C

里・安迪 (ANDY BOGARD)



投技	
刚临・改	→或←＋C
抱投	→或←＋D
特殊技	
上颚	→＋B
上面	↘＋A
必杀技	
飞翔平原	↓↙←＋A或C
升龙弹	→↓↘＋A或C
空破弹	←↙↓↘→＋B或D
斩影拳	↙→＋A或C
我弹幸	斩影拳中↓↘→＋A或C
超必杀技	
超裂破弹	↓↙←↙↓↘→＋B或D
男打弹	↓↘→↓↘→＋A或C

里・不知火舞 (MAI SHIRANUI)



投技	
不知火刚临	→或←＋C
风车崩	→或←＋D
梦樱	跳跃中↑以外＋C或D
特殊技	
红鹤的舞	↘＋B
黑燕的舞	→＋B
大轮风车落	跃跃中↓＋A
必杀技	
花蝶扇	↓↘→＋A或C
龙炎舞	↓↙←＋A或C
必杀忍蜂	←↙↓↘→＋B或D
ムササビ的舞	↓蓄力↑＋A或C
	跳跃中↓↙←＋A或C
小夜千鸟	↓↙←＋B或D
超必杀技	
超必杀忍蜂	↓↙←↙↓↘→＋B或D
花岚	↓↘→↓↘→＋A或C

里・比利 (BILLY KANE)



投技	
地狱落	→或←＋C
一本钓投	→或←＋D
特殊技	
大回转蹴	→＋A
棒高跳跃	→＋B
必杀技	
三节棍中段打	←↙↓↘→＋A或C
火炎三节棍中段打	三节棍中段打中↓↘→＋A或C
收购 棍	A键连打
集点连破棍	C键连打
强袭飞翔棍	→↓↘＋B或D
雀落	↓↙←＋A或C
超必杀技	
超火炎旋风棍	↓↘→↘↓↙←＋A或C
大旋风	↓↘→↓↘→＋A或C

里·特瑞



(TERRY BOGARD)

投技	
グラスピングアッパー	→或←+C
バスタースルー	→或←+D
特殊技	
バックナックル	→+A
ライジングアッパー	↘+C
必杀技	
パワーウエイブ	↓↘→+A或C
バーンナックル	↓↙←+A或C
クラックシュート	↓↙←+B或D
ライジングタックル	↓蓄力↑+A或C
ファイヤーキック	←↙↓↘→+B或D
超必杀技	
パワーゲイザー	↓↙←↙→+A或C

里·东丈



(JOE.东)

投技	
膝地狱	→或←+C
LEG THROUGH	→或←+D
特殊技	
LOW KICK	→+B
SLIDING	↘+B
必杀技	
HURRICANE UPPER	←↙↓↘→+A或C
爆烈拳	A或C连打
爆烈拳 FINISH	爆裂拳中↓↘→+A或C
TIGER KICK	→↓↘+B或D
SLASH KICK	←↙↓↘→+B或D
超必杀技	
SCREW UPPER	↓↘→↓↘→+A或C

里·坂崎良



(RYO SAKAZAKI)

投技	
谷落	→或←+C
巴投	→或←+D
特殊技	
水柱割	→+A
必杀技	
虎煌拳	↓↘→+A或C
空中虎煌拳	跳跃中↓↘→+A或C
虎咆	→↓↘+A或C
暂烈拳	→←→+A或C
飞燕疾风脚	→↘↓↙←+B或D
超必杀技	
龙虎乱舞	↓↘→↘↓↙←+A或C
霸王翔吼拳	→←↙↓↘→+A或C

里·罗伯特



(ROBERT GARCIA)

投技	
龙跳脚	→或←+C
首切投	→或←+D
特殊技	
龙翻蹴	→+B
凶龙降脚蹴	→+A
必杀技	
龙击拳	↓↘→+A或C
龙牙	→↓↘+A或C
幻影脚	→←→+B或D
飞燕疾风脚	→↘↓↙←+B或D
飞燕龙神脚	跳跃中↓↙←+B或D
超必杀技	
龙虎乱舞	↓↘→↘↓↙←+A或C
霸王翔吼拳	→←↙↓↘→+A或C

里·坂崎由莉



(YURI SAKAZAKI)

投技	
鬼张手	→或←+C
SILENT 投	→或←+D
燕落	空中近敌↑以外+C或D
特殊技	
燕翼	→+B
必杀技	
虎煌拳	↓↘→+A或C
雷煌拳	↓↘→+B或D
碎破	↓↙←+A或C
百烈	→↘↓↙←+B或D
超必杀技	
飞燕凤凰脚	↓↘→↘↓↙←+B或D
霸王翔吼拳	→←↙↓↘→+A或C
灭鬼斩空牙	↓↘→↓↘→+A或C

真·七枷社



(YASHIRO NANAKASE)

投技	
缚	→或←+C
幕	→或←+D
特殊技	
朔	→+A
武	→+B
必杀技	
哽	→↘↓↙←→+A或C
淬	←↙↓↘→+A或C
踊	←↙↓↘→+B或D
挫	↓↙←+A或C
超必杀技	
荒	↓↘→↓↘→+B或D
吼	↓↘→↓↘→+A或C
地狱	→↘↓↙←→↘↓↙←+A或C

真·莎米



(SHERMIE)

投技	
爆雷	→或←+C
远雷	→或←+D
特殊技	
句雷	→+B
必杀技	
八咫雉之鞭	↓↙←+A或C
斜日之踊	↓↙←+B或D
无月之雷云	←↙↓↘→+A或B或C或D
雷神之杖	跳跃中↓↘→+B或D
超必杀技	
宿命·幻影·震死	↓↘→↓↘→+B或D
暗黑雷光拳	↓↘→↓↘→+A或C

真·克里丝



(CHRIS)

投技	
地之罚	→或←+C
天之罪	→或←+D
特殊技	
无朋之斧	→+A
受刑之鬼	→+B
截断之琴	↘+B
必杀技	
屠镜之炎	↓↙←+A或C
摘月之炎	→↓↘+A或C
咬四肢之炎	←↙↓↘→+B
射太阳之炎	↓↘→+A或C
超必杀技	
拂大地之业果	↓↘→↓↘→+A或C
暗黑大蛇雉	↓↙←↙↓↘→+A或C

裏角色的介绍

本次的“'98格斗之王”中有许多角色是按照原来深受欢迎的“'95格斗之王”中的角色设定而出现的，他们是以裏人物的身份登场，本次介绍了所有的裏人物的出招，有关他们的具体设定和必杀技的性能以及各种连续技，将会在我们即将出版的《格斗秘笈》中全盘托出，有兴趣的朋友到时可以看一看。

电子游戏技巧

游戏研究室





热点游戏的深入分析

星之海洋知识及隐藏情节彻底研究！

STAR OCEAN THE SECOND STORY 星之海洋 2

毕竟"星之海洋 2"是 ENIX 公司的超大作，其中隐藏的要素真是不少。仅仅将其爆机一遍是无法体会到整个作品精妙之处的，我们特意奉上本文，希望能为大家更深入地分析这个游戏，使你再次进入"星之海洋"世界时能够领会到其中更多的乐趣！

机种:PS	媒体:CD－ROM×2
厂商:ENIX	发售日:1998年7月31日
类型:RPG	价格:6800日元

文/SKY

SKILL & 特技活用术大公开

特技指令 在冒险中使用这些特殊技!

玩者所修得的SKILL技巧分为直接与战斗相关以及辅助冒险这两种，我们首先为大家介绍辅助效果的SKILL，它们的作用多种多样，为角色的成长以及游戏过程中的冒险提供了可靠的帮助！



特技指令 特技修得过程的介绍

SKILL 购入

从クロス城往后，各处城镇中都有出售SKILL的商店，玩者可以在该处购买以便尽早提升SKILL等级。

▼

SP 入手

角色在战斗之后将可获得不同点数的SP，随着游戏的进行以及强力敌人出现，SP的数量会越来越多。

▼

合理分配 SP

玩者需要合理地分配SP以提升SKILL技巧的等级，究竟首先要把重点放在哪种技巧上要仔细考虑。

SKLL	SET 名	内容	关连特技
矿物学	知识 LV1	有关矿物、宝石的知识。INT、SLV×3 上升	鉴定、细工
药草学	知识 LV1	回复量增加,SLV×3 上升	鉴定、调合、コバイバル
レシピ	知识 LV1	料理的知识,使用道具的效果发生变化	调理
オタマジャクシ	知识 LV2	音乐有关的知识,SLV+2 的 AVD 上升	音乐
生物学	知识 LV2	生物的知识,SLV2 倍×10 的 HP 上升	调合
道具知识	知识 LV2	道具的知识,出售道具价格上升 SLV×3%	鉴定
精神学	知识 LV3	有关精神的知识,SLV×5 的 MP 上升	调合
ピエティ	知识 LV3	有关信仰和神的知识,相应能力上升	オラクル
妖精论	知识 LV3	与妖精有关的知识,SLV+2 的 MP 上升	炼金
度胸	感觉 LV1	在危险情况下不会紧张	ピックポケット
忍耐	感觉 LV1	增强忍耐力,SLV+4 的 AC 上升	修行、サバイバル
美的感觉	感觉 LV1	对美好事物的爱心更为成熟	アート、细工
目利き	感觉 LV1	选择食料,可令服用食物后 HP 恢复量上升	料理
游び心	感觉 LV2	广阔的心胸	オラクル
危险感知	感觉 LV2	感受到杀气,SLV×3 的 STM 上升	スカウト
根性	感觉 LV2	坚强的意志,令修得 SKILL 所需的 SP 减少	修行
ポーカーフェイス	感觉 LV2	SLV×2 的 GUTS 上升	ピックポケット
机能美	感觉 LV3	对美有强烈的感觉,SLV+6 的 STR、INT、AVD、HIT 上升	カスタマイズ
电波	感觉 LV3	对未知事物的观察力	オラクル
努力	感觉 LV3	精进的心,等级上升所需的 EXP 减少	修行
口笛	技术 LV1	吹口哨的技术	ファミリア
コピー	技术 LV1	复制事物的能力	复制
デッサン	技术 LV1	把握事物的形状,并将其再现的技术	アート
包丁	技术 LV1	拥有包丁的技术,SLV×20 的 STR 上升	料理
机模式装置	技术 LV2	与机械有关的知识	マシーナリー
クラフト	技术 LV2	精细的作业技术,SLV+3 的 AVD 上升	カスタマイズ、细工
调教	技术 LV2	训练动物使它能听懂命令的技术	ファミリア
文笔	技术 LV2	创作文章,SLV+3 的 HIT 上升	执笔
演奏	技术 LV3	演奏乐器的技术,SLV+2 的 AVD 上升	音乐
科学技术	技术 LV3	使用实验器具的技术,SLV×10 的 STR 上升	炼金
机械操作	技术 LV3	使机械正常运作的技术	マシーナリー
キャスト	技术 LV3	铸造矿物的技术,SLV×2 的 HIT 上升	カスタマイズ

CHECK

修得SKILL技巧有一点是必须注意的，那就是首先应将"根性"提升到10级，因为这样便可以使其它SKILL技巧等级提升所需的SP的数量减少。这之后，玩者便可根据需要来为角色提升SKILL等级。

初期:根性、努力、药草学、忍耐、气功、包丁/矿物学
中期:生物学、危险感知、はやて
后期:精神学、机能美、身体感觉

战斗SKILL 对战斗进行有利的SKILL

本作中也有一些SKILL是直接与战斗有关的，早些将其掌握会对战局的发展产生有利的影响。这些SKILL是在战斗中随机发生的，其等级越高发生的机率也就越高。战士系的角色应尽量提早配备此类SKILL，在战斗中有时会发生数种SKILL连续发动的情况。

SKLL	SET名	内容
气功	战术LV1	发动后可令防御上升
急所狙い	战术LV1	无视敌人的防御而进行攻击
强打	战术LV1	可发动能将敌人打飞的攻击
キャンセル	战术LV1	在普通攻击之后立刻使出必杀技
めくり	战术LV2	在一瞬间绕到敌人的背后
はやて	战术LV2	战斗中移动速度增加
フェイント	战术LV2	发动后命中率上升
练气	战术LV2	一定机率下令攻击力上升
カウンター	战术LV2	防御时按一定的键可发动反击
受け流し	战术LV3	回避率上升
身体感觉	战术LV3	发动后避免气绝
早口	战术LV3	一定机率可令咒文的咏唱时间减短
挑衅	战术LV3	战斗中向敌人挑衅，将其引到自己的面前来

战士系

●急所狙い、气功、练气

这是战士系的角色应提早掌握的战斗系**SKILL**，直接关系到攻击力和防御力的变化，前线人物必备。

纹章使系

●早口

这一特技可以令纹章术的咏唱时间缩短，可以尽早地发动魔法以争取主动，是此系角色最关键的技巧。

共通

●はやて、身体感觉

はやて可以令角色的移动速度上升，而身体感觉则能令角色尽量避免气绝的发生，是全部角色应掌握的技巧。

特技&道具合成资料大公开

每个角色都有特殊的才能，这在状态画面中可以查看，这些才能与特技的成功率有着直接的关系。而当部分角色不具有所需要的特殊才能时，玩者可以令其反复使用与该才能有关的特技，这样便可令才能“开花”，从而获得该项才能以及100点SP。

オラクル

这是可以听到创造神**トライア**的声音以及各种消息的特技，与游戏进程有关，等级越高所得到的消息也就越多。

必要SKILL:电波、ピエティ、游び心
关连能力:无
必要道具:无
辅助道具:无

音乐

用羽毛笔作曲，用指挥棒来演奏，每件乐器都可奏出不同的乐曲。这些乐曲有着不同的效果，部分与游戏情节有关。

必要SKILL:演奏、オタマジャクシ
关联能力:音感・リズム
必要道具:乐器、羽ペン、指挥棒
辅助道具:无

修行

攻击力、防御力、命中、回避等各项能力降低**20%**来参加战斗，用这种方法来取得比平常多**30%**的经验值，要小心呀!

必要SKILL:努力、根性、忍耐
关联能力:无
必要道具:无
辅助道具:无

スカウト

可以令敌人的出现机率发生变化，拥有此项能力可以避免敌人的偷袭，同时在处于危险状况时也能及时地逃脱。

必要SKILL:危险感知
关联能力:野生のカン
必要道具:无
辅助道具:无

ファミリア

用“口笛”来呼唤出载有道具店的飞鸟，这样即使在迷宫中也可购买道具。特技等级不同，鸟及道具的种类也会不同。

必要SKILL:口笛、调教
关联能力:动物好き
必要道具:ペットの饵
辅助道具:无

ピックポケット

这是可以盗取金钱和道具的特技，在城镇中只要玩者按口键便可实施此项特技。不过，这样将会导致同伴感情度下降。

必要SKILL:度胸、ポーカーフェイス
关联能力:器用な指先
必要道具:盗贼てぶくろ
辅助道具:マジシャンハンド

鉴定

在名称中带有?的是效果等不确定的道具，拥有此项特技之后便可鉴别出这些道具的真正作用，是比较实用的特技之一。

必要SKILL:道具知识、矿物学、药草学
关联能力:无
必要道具:スペクタクルズ
辅助道具:元素分析器

复制

用**マジカルカメラ**（魔法相机）和**マジカルフィルム**（魔法胶卷）来复制道具，这是获得更多贵重物品的有效方法。

必要SKILL:コピー
关联能力:无
必要道具:マジカルカメラ、マジカルフィルム
辅助道具:RIRICA

执笔

必要SKILL:文笔
关联能力:文才
必要道具:万年笔
辅助道具:ワープロソフト

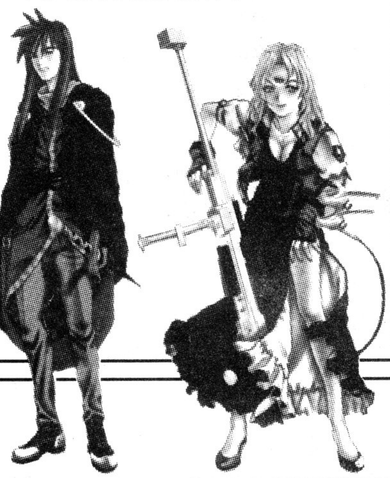
当**SKILL**等级提升后（必要等级为**5**），便可使用万年笔来写作专门书籍（详细资料读者可参看右面的表格）。不同的书籍有着不同的作用，其中甚至还包括有**レオン**所使用的特殊武器。

书名	需提升等级的SKILL	难度	书名	需提升等级的SKILL	难度
こころの障壁	精神学	A	バイエル	演奏	C
大地の秘密	矿物学	A	逆袭の书	カウンター	C
ポケットミニ图鉴	道具知识	A	お茶くみの合间に	コピー	C
金细工・银细工	クラムト	A	工学论	机械知识	D
きょうの一品	レシピ	B	食材选び	目利キ	D
乐典	オタマジャクシ	B	神秘の生き物	妖精论	D
大自然の生命	生物学	B	阿哞の呼吸	キャスト	D
文法论	文笔	B	ヘルメスの理论	科学技术	D
森の伸间たち	调教	B	练气の书	练气	D
野草のスベテ	药草学	B	参考书	レオンの武器	A
ポーズ全集	デッサン	C	专门书	レオンの武器	B
操作マニュアル	机械操作	C	纹章术理论	レオンの武器	C
料理はこころ	包丁	C	纹章学大辞典	レオンの武器	D

アート

必要 SKILL:デッサン、美的感覚
关联能力:デザインセンス
必要道具:マジックカンバス、マジカルクレイ
辅助道具:グラフィックツール

利用**マジックカンバス**、**マジカルクレイ**这两种道具可以制成特殊的道具。其中还包括有队中我方同伴的肖像画，使用一下将可获得特别的效果。



作品名	效果	作品名	效果
肖像画 A	可看到クロード的肖像画	フアリーズカード	仲间全员的 HP 回复
肖像画 B	可看到レナ的肖像画	ファウンテインカード	营地中使用可获得道具
肖像画 C	可看到セリーヌ的肖像画	サイレンスカード	封住敌一体的魔法
肖像画 D	可看到アシュトン的肖像画	ヘキサグラムカード	封住敌全体的魔法
肖像画 E	可看到オペラ的肖像画	らくがき	失败作
肖像画 F	可看到ボーマン的肖像画	トライボール	发射三方向的飞弹令敌人受伤
肖像画 G	可看到プリシス的肖像画	ハイパーボール	发射八方向的飞弹令敌人受伤
肖像画 H	可看到エルネスト的肖像画	スーパーボール	跳起攻击令敌人受伤
肖像画 I	可看到レオン的肖像画	マジックロック	地面出现岩石令敌人受伤
肖像画 J	可看到ディアス的肖像画	妖精の像	敌一体一定的机率被消灭
肖像画 K	可看到チサト的肖像画	天使の像	仲间全员的 HP30% 回复
肖像画 L	可看到ノエル的肖像画	女神の像	仲间全员的 MP30% 回复
绘画“最后の晚餐”	牺牲自己令同伴全员回复	ダミードール	敌人命中率下降
ビクトリアルカード	同伴全员 GUTS 上升	御神体	敌全体一定的机率被消灭
モータリアルカード	下次攻击必会出现必杀	韦驮天	脱离战斗
リヴァイバルカード	使用后令战斗不能者自动复活	玉手箱	打开后获得三个道具
フォルアップカード	战斗后取得 2 倍金钱	びっくり箱	打开后获得道具并战斗
ディスカバリーカード	战斗后取得道具的机率提升 2 倍	知惠の镜	仲间全员的 INT 上升
エクステンドカード	战斗后取得 2 倍经验值	变なかたまり	失败作

细工

必要 SKILL:矿物学、クラフト、美的感觉
关联能力:器用な指先
必要道具:矿石
辅助道具:はんだごて

用此项能力可将矿石、宝石加工制作成为特殊的装饰品，这些饰品十分重要，可为角色提供有力的保障。

	道具名	效果
アイアン	变な人形	效果无
アイアン	ポイズンチェック	毒 70% 确率无效化
アイアン	パラライチエック	麻痹 70% 确率无效化
アイアン	ヘビーリング	效果无
アイアン	ストーンチェック	石化 70% 确率无效化
アイアン	ハードリング	攻击力增加 20%
アイアン	漆黑のピアス	敌的魔法的 1/20MP 变换
アイアン	ハードピアス	攻击力 3 割增、命中力 1 割减
シルバー	シルバーアイドル	效果无
シルバー	シルバーバレッタ	防御力 +3
シルバー	シルバーペンダント	回避力 10% 增加
シルバー	シルバーリング	防御力 +2
シルバー	エンゼルヘア	回避力 5% 增加
シルバー	シルバーチャーム	魔法攻击 10% 增加
シルバー	シルバークロス	特殊效果 1/2 的确率无效化
シルバー	シルバーピアス	MP MAX20% 增加
ゴールド	ゴールドアイドル	效果无
ゴールド	ネックレス	回避力 +5
ゴールド	ゴールドリング	回避力 +1
ゴールド	ゴールドピアス	回避力 10% 增加
ゴールド	ゴーッドブレスレット	防御力 +10
ゴールド	ゴールドクラウン	价值 1400 元
ゴールド	シュトゥルムリング	回避力命中 15% 增加
ゴールド	ゴールドクロス	命中率 50% 增加
コファイア	アクアリング	水系攻击 1/2 确率无效化
コファイア	アンクレット	防御力 +3
コファイア	スレイヤーリング	攻击回数 +2

	道具名	效果
コファイア	フィートシンボル	攻击力命中 10、30% 增加
コファイア	ブルータリスマン	防御力 30% 增加、水攻击减半
コファイア	ゲイルミアス	攻击回数 +1
コファイア	フエアリィティア	敌的水系攻击的 1/10MP 变换吸收
コファイア	ウオーターリング	水系魔法攻击力 30% 增加
ルビー	フレアリング	火系攻击 50% 的确率无效化
ルビー	ルビーピアス	防御力 +1
ルビー	バーサークリング	攻击力 50% 增加、操作不能
ルビー	ブラッドピアス	1/10 的确率分 HP 回复
ルビー	シールドピアス	直接攻击的 1/5
ルビー	リコイルブレスレット	1/10 的确率攻击跳返
ルビー	ドラゴンタスク	魔法攻击 50% 增加
ルビー	ファイアリング	火系的魔法攻击力 30% 增加
クリスタル	カエル	防御力 +1
クリスタル	降伏のペンダント	1/20 的确率敌逃出
クリスタル	プリズムリング	1/20 的确率攻击无效化
クリスタル	ホーリーリング	1/10 的确率魔法无效化
クリスタル	ガラスの靴	防御力命中力 15～60% 增加
クリスタル	レジストリング	魔法的伤害变为 1/10
クリスタル	プリンセスリング	魔法攻击 50% 增加
クリスタル	リフレクションリング	魔法的 HP 变换回复
ダイヤモンド	プリティアイドル	效果无
ダイヤモンド	アタックピアス	敌的遭遇率 50% 增加
ダイヤモンド	ファーストピアス	身后攻击无效
ダイヤモンド	辉きのピアス	效果无
ダイヤモンド	リバースドーッ	HP 为 0 时不死
ダイヤモンド	プロミスリング	保护困境中的同伴

	道具名	效果
ダモインヤド	サンダーリング	雷系的魔法攻击力 30% 增加
ダモインヤド	フラッシュピアス	敌的雷系攻击的 MP 吸收
スタールビー	ルビーペンダント	效果无
スタールビー	スターダストリング	星系的攻击 1/2 的确率无效化
スタールビー	イクリプスリング	敌的防御力 0 攻击
スタールビー	スターピアス	魔法咏唱时间 2/3
スタールビー	スターネルクレス	魔法咏唱时间 1/2
スタールビー	シールドリング	直接攻击的 1/10
スタールビー	プロテクトリング	敌的直接攻击分 HP 回复
スタールビー	メテオリング	攻击回数 +1
レインボーダイヤ	マジックミスト	逃走时的速度 60% 增加
レインボーダイヤ	ドリームブレスレット	レベル 1 上升
レインボーダイヤ	マジカリドロップ	一定时间、令时间停止
レインボーダイヤ	マジッククロス	1/5 的确率反射
レインボーダイヤ	リジェネリング	战斗中 3 秒 HP3% 增加
レインボーダイヤ	ヒールリング	移动中 5 步 HP3% 增加
レインボーダイヤ	アトラスリング	攻击力 2 倍
レインボーダイヤ	レムトクロス	生命力 20 增加、命中率 40% 增加
グリーンベリル	グリーンブレスレット	防御力 +3
グリーンベリル	クラウン	防御力 +1
グリーンベリル	パウペンダント	攻击力 30% 增加
グリーンベリル	タリスマン	防御力 10% 增加
グリーンベリル	エメラルドリング	MP 消费 2/3
グリーンベリル	ロットブレス	随机给敌人伤害
グリーンベリル	フエアリィリング	MP 消费 1/2
グリーンベリル	エメラルドピアス	魔法咏唱时间 1/2

カスタマイズ

合成武器

必要 SKILL:クラフト、キャスト、机能表
关联能力:オリジナリティ
必要道具:武器、矿石、宝石
辅助道具:无

此项能力是使用宝石、矿石来为角色强化特定的武器。在下表中我们给大家介绍了一些主要武器合成方法及合成效果。在合成之前,玩者应先作记录,如果合成失败则可反复进行。

角色	道具名	效果
クロード	奇妙な盾	防:10
クロード	细身の剑	攻:3
クロード	ブロードソード	攻:60
クロード	シンクレア	攻:100
クロード	グースグィネ	攻:250
クロード	ロングエッジ	攻:285
クロード	ベイルピアサー	攻:480
クロード	ザード	攻:990
クロード	フォースソード	攻:908
クロード	オーラブレード	攻:1200
レナ	レディフィンガー	果子
レナ	ナックル	攻:30
レナ	ハードナックル	攻:58
レナ	セスタス	攻:140
レナ	メタルファング	攻:400
レナ	ペインセスタス	攻:580
レナ	マジカルグローブ	攻:688
レナ	カイザーナックル	攻:1100
ノエル	奇妙な小手	回:10
ノエル	ナックル	攻:30
ノエル	ハードナックル	攻:58
ノエル	ネコファアング	攻:120
ノエル	メタルファング	攻:400
ノエル	ドラゴンクロウ	攻:450
ノエル	タイガームアング	攻:600
ノエル	カイザーナックル	攻:1100
セリーヌ	奇妙な服	防:2
セリーヌ	ロッド	攻:10
セリーヌ	ルビーワンド	攻:70
セリーヌ	クレストロッド	攻:100
セリーヌ	マジカルロッド	攻:150
セリーヌ	タングツイスター	攻:300
セリーヌ	クラップロッド	攻:280
セリーヌ	ロッドオブスネークス	攻:700
オペラ	奇妙なブーツ	防:3
オペラ	ラジオボックス	攻:162
オペラ	ブラックホックス	攻:200
オペラ	ライドボックス	攻:490
オペラ	χボックス	攻:500
オペラ	αボックス	攻:690
オペラ	βボックス	攻:690
オペラ	γボックス	攻:750
ディアス	奇妙な兜	攻:6
ディアス	细身の剑	攻:3
ディアス	バスターソード	攻:150
ディアス	バゼラード	攻:180
ディアス	オリエンタルブレード	攻:448
ディアス	肢闪刀"村雨"	攻:552
ディアス	グランスティング	攻:620
ディアス	ブリーズホープ	攻:770
ディアス	肢闪刀"昴露"	攻:1200
ディアス	ルインズフェイト	攻:1000
プリシス	奇妙な帽子	防:1
プリシス	マジックハンド	攻:125
プリシス	アイアンパンチ	攻:165
プリシス	ワンツーパンチ	攻:280
プリシス	ウルトラパンチ	攻:650
プリシス	グレートパンチ	攻:850
プリシス	アトミックパンチ	攻:1120
プリシス	SDパンチ	攻:1150
アシュトン	奇妙な服	防:2
アシュトン	ツインソード	攻:40
アシュトン	ガードソード	攻:160
アシュトン	ボウスシェイバー	攻:120
アシュトン	ツインエッジ	攻:340
アシュトン	ツインピックス	攻:500
アシュトン	ダブルマッシャー	攻:799
アシュトン	サイザー	攻:620
アシュトン	ロータスイーター	攻:1150
アシュトン	ホーリィークロス	攻:1240
アシュトン	ペットの饵	バイオレントピル
レオン	厚手の本	攻:180
レオン	图鉴	攻:320
レオン	辞书	攻:340
レオン	辞典	攻:500
レオン	头脑内改革	攻:680
レオン	ESP、すべて	攻:780
レオン	脑の构造	攻:890
レオン	奇妙な药	饵
ボウマン	ナックル	攻:30
ボウマン	ハードナックル	攻:58
ボウマン	バグナク	攻:165
ボウマン	ジャイアントフィスト	攻:470
ボウマン	ブレイズナックル	攻:599
ボウマン	タイタンフィスト	攻:1000
ボウマン	カイザーナックル	攻:1100
ボウマン	がたがたナルクル	攻:1
チサト	落书き	绘
チサト	スタンガン	攻:200
チサト	エレクトリック	攻:280
チサト	ボルテージ	攻:460
チサト	エレキガン	攻:410
チサト	ライトニングガン	攻:650
チサト	スパーク	攻:750
チサト	エレクトロン	攻:830
チサト	10Vスタンガン	攻:10
エルネスト	奇妙な靴	防:1
エルネスト	皮の鞭	攻:60
エルネスト	スプリンター	攻:460
エルネスト	ハードウィップ	攻:550
エルネスト	ロゼウィップ	攻:600
エルネスト	ライトウィップ	攻:820
エルネスト	単分子ワイヤー	攻:799
エルネスト	インビジブル	攻:950

分类	道具名	回复效果
谷物	ビール	MP35
谷物	黑龙"石田屋"	MP60
谷物	珠の光"有机雄町"	MP55
谷物	船中八策	MP40
谷物	八重垣"无"霞榨り	MP50
谷物	美丈夫"うすにごり"	MP45
谷物	三倍増酿酒	MP3
谷物	あんまん	HP12
谷物	大根の味噌汁	MP10
谷物	粥	HP10
谷物	大福	HP19
谷物	ホットケーキ	HP23
谷物	豆乳	MP10
谷物	ライスコロッケ	HP12
谷物	チャーハン	HP26
谷物	海老ドリア	HP21
谷物	オムライス	HP20
谷物	臭うおはぎ	HP1
果物	ワイン	MP5
果物	オレンジエード	MP10
果物	オレンジシャーベット	HP10
果物	バナナのクレープ	HP18
果物	ドゥルフォールビバン	MP40
果物	梅干し	HP2
果物	いちごのババロア	HP14
果物	りんごのクレープ	HP15
果物	白桃のアイス	HP10
果物	グランエシェゾー	效果无
果物	オレンジグラタン	HP21
果物	苦いジュース	MP1
鱼介类	とろ	HP20
鱼介类	シュウマイ	HP10
鱼介类	ワカメの味噌汁	MP20
鱼介类	お吸い物	MP30
鱼介类	海老グラタン	HP26
鱼介类	おおとろ	HP45
鱼介类	舌平目の果实ソース	HP22
鱼介类	サーモンオムレツ	HP29
鱼介类	海老ピラフ	HP30
鱼介类	フカヒレスープ	MP40
鱼介类	伤んだ刺身	(*1)
肉类	肉まん	HP22
肉类	饺子	HP19
肉类	ヒーフコロッケ	HP30
肉类	地鸡串焼き	HP5
肉类	ジャンバラヤ	HP46
肉类	チキンドリア	HP48
肉类	ステーキ	HP50
肉类	仔うさぎのリゾット	HP35
肉类	ミンチステーキ	HP40
肉类	ハンバーグ	HP19
肉类	まずいシチュー	MP1
野菜类	浅渍け	HP5
野菜类	南瓜のコロッケ	HP22
野菜类	コーンポタージュ	MP20
野菜类	糖渍け	HP6
野菜类	春巻き	HP20
野菜类	キャロットジュース	MP13
野菜类	ロールキャベツ	HP26
野菜类	にんじんのアイス	HP12
野菜类	南瓜の春巻き	HP28
野菜类	ベジタブルジュース	MP26
野菜类	グリーンポタージュ	MP25
野菜类	しなびだサラダ	HP2
卵·乳制品	目玉焼き	HP18
卵·乳制品	卵サンド	HP19
卵·乳制品	フルーツ牛乳	MP8
卵·乳制品	ヨーグルト	HP5
卵·乳制品	チョコクレープ	HP22
卵·乳制品	ベーコンエッグ	HP20
卵·乳制品	バニラアイス	HP10
卵·乳制品	ショートケーキ	HP16
卵·乳制品	プリン	HP15
卵·乳制品	マカロニグラタン	HP10
卵·乳制品	辛イけっき	HP1
卵·乳制品	元牛乳	MP1

调理

在本作中除标准的道具外,还有着具有与道具类似作用的食品,它们不能在战斗中使用,但平时却可起到极为重要的作用。用调理的指令可以作成食品,基本上这些食品可以用于恢复 **HP** 和 **MP**,详细介绍请见左面的表格。

必要 SKILL:包丁、レシピ、目利き
关联能力:味觉
必要道具:食材
辅助道具:万能包丁



调合

合成道具

必要 SKILL:药草学、生物学、精神学
关联能力:无
必要道具:药草
辅助道具:灭菌てぶくろ

用六种药草中的某两个相结合可以制成特定的药品，这些药品的作用十分关键。

A:マンドレイク
B:ローズヒップ
C:アルテミスリーフ
D:トリカブト
E:ラベンダー
F:アセラス

道具名	效果	作成可能组合	アイテム名	效果	作成可能组合	アイテム名	效果	作成可能组合
ナチュラルハイ	1次战术中，武器即死效果付加	①×①	ナイトメアポット	治疗毒·麻痹·石化状态,HP30%回复	①×⑤ ②×④	韦驮天软膏	一次战斗中、全员的AGL2倍	②×⑥
リスキーリキッド	行动不能回复,毒·麻痹·石化状态回复	①×① ①×⑥	スモークオイル	敌1体ディレイ的效果	①×⑤	ケアタブレット	一次战斗中、毒·麻痹·石化状态无效	③×③
バイオレントピル	行动不能回复，HP、MP全满	③×④	マーリンドリンク	MP全回复	①×⑤	ミントボット	道具合成一次必然成功	③×③
クラッシュピル	战术中使用,角色自爆给敌人造成伤害	①×①	エナジートニック	HP与MP逆转	①×⑥ ⑤×⑥	フェアリィグラス	一次战斗中、30秒内MP不消费	③×③
アタックボトル	一次战斗中攻击力增加50%	①×②	ホットシロップ	HP、MP的70%回复	①×⑥ ③×④	特效药	毒·麻痹·石化·行动不能回复	③×⑤ ③×⑥
スモークミスト	敌全员テイレイ效果	①×②	ハーバルオイル	MP30%回复	①×⑥ ③×⑥	气付药	战斗不能时使用，复活后HP、MP30%恢复	③×⑤ ⑥×⑥
神风トニック	一次战斗中攻击力增加50%	①×② ②×⑥	キュアポイズン	毒状态的回复	②×② ②×③	メディカルリンス	一次战斗中，3秒内HP3%回复	③×⑤ ⑤×⑤
フラッシュポット	可以合成道具	①×② ③×⑥	キュアパラライズ	麻痹状态的回复	②×② ②×③	リザレクトボトル	行动不能状态时使用,复活后HP60%回复	③×⑤ ③×⑥
デンジャーポット	HP30%回复	①×③ ②×④	ミックスシロップ	HP·MP30%回复	②×② ⑤×⑤	スティンクジェル	一次战斗中、武器毒效果付加	④×④ ④×⑤
スイートシロップ	HP30%回复	①×③ ②×⑤	韦驮天シップ	一次战术中AGL变为2倍	②×③	ビターローション	一次战斗中、武器即死效果付加	④×④ ④×⑤
リキュールボトル	毒·麻痹·石化状态的回复	①×③ ③×③	マリオネットピル	战术不能的角色复活并攻击力增加50%(*1)	②×④	マツドミスト	复数的敌人混乱	④×④
サワーシロップ	MP30%回复	①×③ ③×④	パラライズミスト	敌全员一定时间内麻痹	②×④	パラライズオイル	敌一体一定时间麻痹	④×⑤
リリストニック	一次战斗中攻击力增加50%	①×④ ④×⑥	サキュバスコロン	敌人出现次数上升。战斗中使用会受到敌人的集中攻击	②×④ ②×⑥	ピクシーコロン	一次战斗中，咒纹攻击力50%增加	④×⑥
バブルローション	一次战斗中武器附加即死效果	①×④ ④×⑥	フレッシュシロップ	HP全回复	②×⑤ ⑤×⑥	ショックオイル	令接触的敌人的MP变为0,对BOSS无效	④×⑥
メルティローション	一次战斗中武器附加即死效果	①×④ ④×④	フルールシロップ	HP·MP45%回复	②×⑤ ③×④	リザレクトミスト	行动不能状态时使用,全回复	⑤×⑤
フェアリィトワレ	遇敌次数减少	①×④	ホーリイミスト	全员的HP60%回复	②×⑤ ⑤×⑥	フエアリィミスト	一次战斗中、全员30秒内MP不消费	⑥×⑥
メープルシロップ	HP20%回复	①×⑤ ②×②	メンタルポルト	一次战术中、咒纹攻击力40%增加	②×⑥	***1与平常不同的是，使用该道具后复活的角色在战斗之后不能获得经验值。**		

炼金

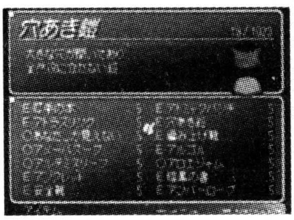
必要 SKILL:科学技术、矿物学、妖精论
关联能力:マナの祝福
必要道具:アイアン
辅助道具:三角フラスコ、レゴードフラスコ

将道具加工而成为矿石或宝石，随着角色特技等级的提升，所能制作出来的矿石及宝石种类也会越来越多。

特技 LV	作成的矿石、宝石
LV1	シルバー、ゴールド
LV2	ルビー、サファイア
LV3	グリーンベリル、クリスタル
LV4	ダイヤモンド
LV5	スタールビー
LV6	ダマスクス、ルーンメタル
LV7	オリハルコン、レインボーダイヤ
LV8	ムーナイト、贤者の石 ミーティアライト

サバイバル

必要 SKILL:药草学、忍耐
关联能力:无
必要道具:无
辅助道具:サバイバルキット



在平时地图上行走的时候，此特技便会发生作用，它可随机的找到食品、药草、矿石以及宝石，每次将消费 **4** 个 **MP**。

マシーナリー

必要 SKILL:机械知识、机械操作
关联能力:无
必要道具:マテリアルキット
辅助道具:无

使用此项特技再配合相应道具将可制造出能在战斗中起辅助作用的道具——爆弹。在**プリシス**和**オペラ**二人实行此特技的场合，会制作出使专用的武器及必杀技“开眼”的道具。详情请看下表。

作成	难度	作成	难度	作成	难度
はんだごて	A	キラーパイズン	A	プロテクトボム	C
マジカルラスプ	A	ピコピヨボム	A	テトラボム	D
オルゴール	B	マインドボム	B	ハーフデッドボム	D
マジシャンハンド	B	フレアボム	B	ソウルトラップ	E
ワープロソフト	C	アサルトボム	C	ニュークリアボム	E
灭菌てぶくろ	C	プリシス专用: アイアンパンチ	A	オペラ专用: ブースターボックス	A
グラフィックツール	D	ワンツーパンチ	B	ブラックボックス	B
サバイバルキット	D	ストレートパンチ	C	Xボックス	C
RIRICA	D	ウルトラパンチ	D	マジックボックス	D
元素分析机	E	立体投影机	C	ホワイトシステム	B
三角フラスコ	E	プラズマびりびり棒	D	ブラックシステム	D
		ハイメカランチャー	E	グリーンシステム	E

超级(スーパー)特技大公开

所谓超级特技，是由角色的某几项SKILL特技修得一定等级之后所产生的，总共有八种，在道具画面中按△键便可进行查阅。

超级特技的等级是由我方全员的总和等级所决定的。计算式为:特技A的特技等级的合计÷3(舍去余数)。比如(4+4)÷3，则等级便为2。注意,在PA的时候,由于同伴会分散行动，所以此时使用超级特技便很可能无法取得理想的效果。



マスターシェフ

必要特技A:调理
必要特技B:调合
必要道具:食材
辅助道具:万能包丁

用两种食品相组合便可制成豪华料理，其详细资料请参看右表。

	鱼介类	肉类	谷物	野菜	果物	卵・乳制品
鱼介类	お刺身	海燕の巣のスープ	フカヒレ饺子	半片と南瓜のサラダ	舌平目のワインソース	茶碗蒸し
肉类	海燕の巣のスープ	牛ヒレ肉のステーキ	肉の细切りチャーハン	八宝菜	マスカットゼリー	クリームシチュー
谷物	フカヒレ饺子	海老シュウマイ	きな粉おはぎ	ふろふき大根	いちご大福	茶巾寿司
野菜	松茸のお吸い物	北京ダック	泊渍け	野菜炒め	こんにゃくゼリー	ヨーグルトサラダ
果物	舌平目のワインソース	マスカットゼリー	フルーツサンド	こんにゃくゼリー	洋なしのコンポート	ココナッツミルク
卵・乳制品	茶碗蒸し	クリームシチュー	フレンチトースト	ヨーグルトサラダ	ココナッツミルク	プレーンオムレツ

オーケストラ

必要特技A:音乐
必要特技B:アート
必要道具:指挥棒、乐器

我方同伴可合力演奏乐曲,实施此特技时,各角色都会使用自己擅长的乐器，每次演奏都会消费一个"指挥棒"。

乐器	擅长此乐器的人物	曲名	效果
ピアノ	アシュトン	救いの歌	行进中HP与MP恢复
	オペラ	祝福の歌	演奏中各项状态上升
チェンバロ	エルネスト	精灵の舞	演奏中命中率上升
	ディアス	妖精の舞	演奏中回避率上升
三味线	ノエル	苍き疾风	演奏中AGL上升
		秘めたる力	HP与MP的MAX值上升
トランペット	クロード	恶魔の旋律	演奏终了后特定的敌人出现
		神々の旋律	特技指令的成功率上升
ハーモニカ	プリシス	战いの调べ	演奏中必杀出现率上升
	ボーマン	孤独の调べ	演奏中必杀出现率减少
ライラ	レナ	裁きのメロディ	演奏中攻击力上升
		永远のメロディ	演奏中防御率上升
バイオリン	セリーヌ	ヒーロー登场	演奏终了后特定的敌人出现
		女神光临	特技指令的成功率上升
オルガン	チサト	愈しの歌	演奏中行进时HP恢复
		安らぎの歌	演奏中行进时MP恢复

オーケストラ

必要特技A:执笔
必要特技B:マシーナリー
必要道具:万年笔

我方同伴可以制作同人志，这些同人志是可以像道具一样使用的，它们有着各自的作用。此外，当出版社将其出版的时候，我方还可以取得一定的报酬。

书名	说明
ど~じん?	制作出色的同人志
ど~じん…	COPY本程度的同人志
ど~じん	普通的同人志
ど~じん♪	结构出色的同人志
ど~じん!	较出色的同人志
ど~じん♥	等级高的同人志
ど~じん♂	男性题材同人志
ど~じん♀	同人志
风の惑星	クロード出版,感情度上升
あなたしか见えない	レナ出版,感情度上升
世界は私のために	セリーヌ出版,感情度上升
NOといえる男	アシュトン出版,感情度上升
未知の文明	オペラ出版,感情度上升
黑猫馆杀人事件	ボーマン出版,感情度上升
买ってね♥	プリシス出版,感情度上升
血涂られた道	ディアス出版,感情度上升
上级篇 纹章合成化学	レオン出版,感情度上升
カウントダウン	エルネスト出版,感情度上升
动物とつきあう	ノエル出版,感情度上升
真实はひとつ!	チサト出版,感情度上升
星星の大海	クロード出版,爱情度上升
恋はロマンス	レナ出版,爱情度上升
燃えろいい女	セリーヌ出版,爱情度上升
逃げちゃダメだ!	アシュトン出版,爱情度上升
伟大なる先人たち	オペラ出版,爱情度上升
猎人形杀人事件	ボーマン出版,爱情度上升
をとめの秘密	プリシス出版,爱情度上升
生きる	ディアス出版,爱情度上升
特殊纹章学理论	レオン出版,爱情度上升
失われた圣柜	エルネスト出版,爱情度上升
大自然の摄理	ノエル出版,爱情度上升
完全他杀マニュアル	チサト出版,爱情度上升



开眼

必要特技A:修行
必要特技B:サバイバル
必要道具:无

"开眼"是获得**SP**的另一种方法,与"修行"不同,它不用将自己的状态值减低,就可以尽快提升等级以修得必杀技以及咒文。

カモンバーニィ

必要特技A:ファミリア
必要特技B:スカウト
必要道具:无

可以召唤谜之生物**バーニィ**，乘坐它便能进行高速移动并且不会遇敌。但是,**バーニィ**无法跨越海洋。按○键时便可从其身上下来。

何でも鉴定だ!

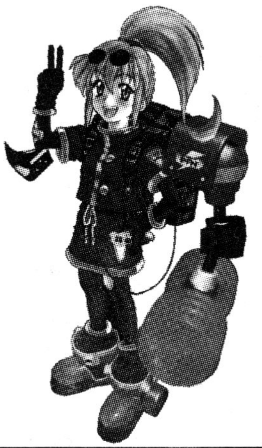
这是鉴别道具的特技。

必要特技A:鉴定
必要特技B:细工
必要道具:スペクタクルズ

ブラックスミス

必要特技 A:カスタマイズ
必要特技 B:炼金
必要道具:スミスハンマー、矿山、宝石

这是利用宝石、矿石制作装备品的特技。随着此超级特技的等级能力的上升，所能作成的装备品也会越来越多。



矿物	道具名	性能	特征
アイアン	プレートヘルム	38	铁板兜
	万能包丁	160	调理的成功率上升
	プレートグリーブ	18	回避力+60
	ナイツシールド	10	骑士用的盾
	リングメイル	20	铁制的铠
	バンデッドヘルム	6	一部铁板强化
	プレートメイル	90	铁板制的铠
オリハルコン	バリアアーマー	92	回避力+5
	ネオグリーブ	20	回避力+5
	バリアシールド	24	回避力+40
	リムレックス	290	回避力+10
	ハーミットヘルム	35	回避力+20
	オーディンヘルム	50	魔力+10
	バリアアーマー	92	地、火的属性强
ダマスクス	コアプレード	100	雷、星的属性强
	アルゴル	40	回避力+80
	ブラッディアーマー	144	回避力+44
	デュエルスーツ	300	防石化
	ブラッディヘルム	33	回避力+33
	デュエルヘルム	100	战术用的兜
	カオスメイル	99	雷、光的属性强

矿物	道具名	性能	特征
ミスリル	ミスリルドレス	20	回避力+120
	ミスリルメッシュ	200	ミスリル制的铠
	ミスリルコート	88	星、光的属性强
	ミスリルシールド	31	回避力+60
	パラスアテネ	20	无以外的属性强
ミーティアライト	シルヴァンブーツ	60	银制的靴
	シルヴアンヘルム	50	银制的兜
	シルヴァンメイル	240	石化防
	スタークローク	220	星的属性强
	スターグリップ	60	暗、月的属性强
	スターネックレス	0	早口的スキル上升
	スターガード	33	回避力+121
ムーナイト	カーリーハンド	30	回避力+30
	ジャンヌヘルム	56	水、无的属性强
	ジャンヌシールド	30	回避力+80
	ジャンヌアーマー	180	光、月的属性强
	イシスティアラ	50	纹章术的效果アップ
	ウィッチブーツ	34	女性专用的靴
	イシュタルローブ	230	回避力+30
ルーンメタル	ルーンバックラー	5	麻痹から守る
	鹰的羽衣	170	魔力+150
	ミラージュローブ	230	石化防
	ウィザーズメット	29	纹章使专用的靴
	ルーンシューズ	20	风、雷的属性强
	ウィザーズメイル	200	纹章使专用的靴

リバースサイド

必要特技 A:ピックポケット
必要特技 B:复制
必要道具:スペクタクルズ

这是使用“上质纸”来制作伪钞以换取金钱及道具的特技。使用该特技会使我方同伴的感情度下降。

名称		
ふわたりてがた フィルアップ にせさつ ぎぞう小切手	ぎぞう书类 うら帐簿 かぶけん ぎぞうくんしょう	さしおさえ けいやくれょ せいめいほけん

梦幻城市(ファンシティ)资料大公开

斗技场

除了和来袭的三名贤者战斗外，当进入梦幻城市的斗技场还能选择以特定形式来进行武斗比赛，分别为纯粹作单对单决斗的单打独斗、单人匹马对付一群对手的群体战斗、采用五盘三胜制的队制战斗和需要连续对付五十名对手的连续战斗总共四种。每场比试不但可获得经验值和金钱，即使输掉也不会当作GAME OVER论，所以可考虑用来替较弱同伴提升等级和锻炼必杀技之熟练度。

至于参赛方法，首先像于ラクール时的武斗大会那样向负责人员登记，缴付费用2000元后便选择参赛形式，再决定出场角色就正式进行赛事，胜出的话可获得对应级别的奖品。

●单打独斗(デュエルバトル)

基本来说，不论哪个级别只要连续打败4名对手便算获胜，除级别A外选用角色是会影响胜出后所获得的奖品，例如クロード与レナ即使同样参加等级C,但可得到的奖品却截然不同。若选择级别A,每名角色对应可得到的奖品都是威力很强的武器；留意假如同一名角色在相同级别胜出第二次，所得奖品则会变成10000元。

等级	顺序	怪物名	优胜奖品
A	1	エリコドゥス	クロード:名剑ヴェインスレイ　レナ:フェルパーネイル ディアス:妖刀クロムレア　セリーヌ:プライムプレアー アシュトン:双魔刀　レナン:悟りの书 オペラ:サイコボックス　ノエル:デスファング エルネスト:ナインテール　ボーマン:フレアバースト プリシス:ハイパーぱんち　チサト:エアロガン
	2	ミイル64	
	3	キドニア	
	4	メデューサリザード	
B	1	ダーククルコイダー	第一次获胜后得到ムーンティアラ，再次挑战时则得到マジカルドロップ
	2	オーガ	
	3	リキハ	
	4	ブレイクウイング	
C	1	サラマンダー	第一次获胜后得到豪华美食セット或ロマコネンチ×5，再次挑战时则得到10000金钱
	2	ゴウトヘッド	
	3	コーッドリザード	
	4	レイステインガー	
D	1	カルライーグル	第一次获胜后得到ボンバーマンセット或宝石セット，再次挑战时则得到10000金钱
	2	ビーストマスター	
	3	ゲレル	
	4	スキュラ	
E	1	リザードアクス	第一次获胜后得到カエル×5，再次挑战时则得到ピヨハン
	2	ヴォーパルバニー	
	3	アームトナイト	
	4	アルラウネ	

●群体战斗(ブリーングバトル)

和单对单的比试不同，玩者需要同时应付多位对手，若等级或装备不足便很难取胜，虽然如此，但只要角色能够最终胜出，便可取得大量金钱，利用这方法来赚取 SP 也很不错。

等级	顺序	怪物名	奖品
A	1	エリコドゥス×2、ニクイヤ LM×3、タキコドゥス×1	80000 金钱与100SP
	2	リヴァーサイド×4	
	3	ウィアードナイト×2、ウォーロック×2、キドニア×2	
B	1	リムレクトガーダー×4	40000 金钱与50SP
	2	ブレイングウイング×3、ウィザード×1	
	3	タキコトゥス×3	
C	1	ダーククルーサイダー3	20000 金钱与30SP
	2	オティフ×4	
	3	インセインロード×5	
D	1	バング×3	10000 金钱与15SP
	2	ヘルハウンド×3	
	3	ペリュトン×3	
E	1	コボルト×3	5000 金钱与5SP
	2	ロバーアクス×3	
	3	カローライーグル×1 マキス×2	
F	1	チンケシーフ×3	1000 金钱与2SP
	2	リザードアクス×3	
	3	スライム×3	

●队制战斗(チームバトル)

形式很传统的五对五队制赛事，玩者只需编排五名参赛成员的出场顺序便可，留意虽不可连续以同一人出场，但若相隔另一人则不在此限，换句话说即是可用两名实力最强的同伴轮流出场。

等级	怪物名	奖品
A	タキコドゥス、キドニア、メデューサリザード、ウィアードイビア、オービタビースト	スターガード
B	オティフ、メデューサリザード、メデューサリザード、フォーソジャー、ウィザードエイビア	ライトクロス
C	パンクポンク、リフレクトガーダー、オービタービースト、ブレイクウイング、メデューサリサード	ドリームクラウン
D	ドラゴンアクス、ダーククルサイダー、ラストアベンジャー、リヴァーサイド、ブレイクウイング	マジッククロス
E	チンケシーフ、ダーククルサイダー、ドラゴンアクス、ミイル 64、ウィザード	そよ风のピアス
F	サラマンダー、ゴウトヘッド、ゲレルスキュラ、タキコドゥス	パープルミスト

●连续战斗(サバイバルバトル)

难度最高的武斗比赛，玩者无需选择参赛级别只要连续战胜 50 场便算成功，敌人等级会逐渐提升较后场数有些比起最后迷宫的还要强，因此要好好分配道具的使用时机，胜出的话可得到幻之腕轮フォーチューン。

バーニィ赛跑

赛马游戏各位可能曾玩过很多，但若以体型肥胖的バーニィ进行赛跑又是否试过呢？玩者只要在バーニィ赛跑场向售票员购买入场券，便可参与这种类似跑马的赛事。每场比赛都是由 4 个バーニィ共同参与，各有不同的速度、能力、脾性和特质，有些喜欢不断向前冲但体力消耗却会很快，有些会在赛跑中途突然睡觉，有些则会喜作突进冲刺撞击对手。在总共两圈的比赛里玩者需要猜中比赛结果之头两名正确顺序，如投注 1－2 但却跑出 2－1 则会当作输掉，成功命中可获得对应投注组合的不同道具或金钱，当然大家可从赛前的出场バーニィ介绍中观察分析赛况。

厨艺大赛

在斗技场另一边，设有专门比试美味食物之厨艺大赛的场地，只要付出参赛费用便能报名参加这个相当著名的竞赛。主办单位是美食家食神，每次比赛都设有一定的主题例如“全餐对决”或“甜品对决”等，需要按照比赛主题以食物材料来制作各种佳肴美食，在限定时间内以数量及质素来击败竞争对手，因此参赛者要有相当高的烹调技术才行。玩者需要在五分钟时间里利用手中材料以平时的调理指令制作食物，制成品质素会受到压力(PRESS)所影响，若材料用尽可前往比赛场地中央按○键再次取得，当然这样做会消耗时间，因此要留意所需材料的数量；假如有幸能够胜出，奖品就是对应比赛主题的整套食料。

PA(迷你事件)完全一览

本作中设定了登场角色的独立剧情 PA(PRIVATE ACTION)，只要在进入村镇前按□便可，基本上 PA 对游戏攻略或故事发展并没有重要影响，但藉此可增减同伴与主角间的友情度或爱情度，或是得到意想不到的效果。PA 可分为标准 PA 及特殊 PA 共 2 种，标准 PA 玩者能看到角色们的一般对话，若符合特定条件就可使特殊 PA 出现。有关特殊 PA 的要点及出现条件可参阅下文，留意每件特殊 PA 编号后的人名和地点是指发生该 PA 的角色及场所。

～PA 四大要点～

1. 在实行 PA 时每次最多只会出现 1 种特殊 PA，而所有特殊 PA 亦只会发生 1 次。
2. 编号较低的特殊 PA 较容易发生，至于同编号特殊 PA 之出现机率则很低。
3. 在部分事件进行途中（例如ラクール的武斗大会）是无法实行 PA 的。
4. 假如没有符合特殊 PA 的出现条件，就会变成和队中其他同伴闲聊的标准 PA。

アーリア

クロード篇

(1)レナ——レナ的房间

条件：由通过サルバ事件以至在クロスセリーヌ加入，可和正回想过去的レナ谈话。

(2)レナ——レナ的房间

条件：由通过纹章之森以至ラクール武斗大会开始前，若没有看过(1)的话便会发生。

(3)レナ及プリシス——村子东面

条件：由ラクール武斗大会结束以至前往ラクール前线基地，当ボーマン加入时便会发生。

(5)セリーヌ——村子东面

条件：セリーヌ加入后随机发生，她会将战利品送给クロード。

(6)アシュトン——道具店

条件：当アシュトン加入就会随机发生，他替背部的双头龙购买头盔。

レナ篇

(1)クロード——村子西面

条件：由セリーヌ加入后以至通过纹章之森事件，可听到有关クロード的过去。

(2)セリーヌ——村子东面

条件：由セリーヌ加入后以至クリク被破坏之前就会发生，但留意不可进入マース村。

(3)オペラ——道具店

条件：由通过リンガ圣地事件前以至前往ラクール前线基地，会听到有关饰物的事。

(4)アシュトン——道具店

条件：当アシュトン加入就会随机发生，内容与クロード篇的(6)相同。

(5)ボーマン——新婚夫妇家 1F

条件：当ボーマン加入后本事件就会随机发生，诊断到该新婚妻子怀有婴儿。

(6)プリシス——村长之家 2F

条件：当プリシス加入就会随机发生，可听到关于创造神之神殿的情报。

サルバ

クロード篇

(1)レナ—村子南面

条件：并没有任何条件，クロード会回想起父亲的一些事情。

(2)街中女子——村子南面

条件：这事件是会随机发生的，当听到有关“光之勇者”的传闻时只要选第 3 项就能取得ハーモニカ。

(3)レナ——村子南面

条件：这事件是会随机发生的，只要选第 3 项便可用 200 元购入リーフヘンダント。

(4)プリシス——果酱店

条件：当プリシス加入就会随机发生，她会选购果酱作为手信，结果则是随机决定。

(5)ボーマン——阿凌家门前

条件：当ボーマン加入就会随机发生，他会把レナ被救出的传闻宣扬出去。

(6)オペラ——宝石店门前

条件：当オペラ加入后本事件就会随机发生，她会要求对赌但必定赢不了她。

(7)アシュトン——サルバ坑道入口

条件：当通过ホフマン遗迹后随机发生，但需要在完成除去双龙的事件时让アシュトン成为同伴。

(8)セリーヌ——果酱店

条件：当セリーヌ加入就会随机发生，需要寻找看店的女孩ユキ，别选择正中间的选项便可。

レナ篇

(1)プリシス——果酱店

条件：当プリシス加入后本事件就会随机发生，她会替 3 款新制果酱进行试食。

(2)クロード——村子北面 第1项

条件：这事件是会随机发生的，望向天空会被问及有何感觉，选取最上一项会变成黑白画面。

(3)アシュトン及セリーヌ——宝石店 第1项

条件：当アシュトン和セリーヌ加入就会随机发生，若选择第一项就可得到宝石。

(4)ボーマン——宝石店

条件：当ボーマン加入后本事件就会随机发生，他会替妻子购买宝石作为手信。

(5)オペラ——村子南面

条件：当オペラ加入就会随机发生，她会要求进行对赌，还是拒绝她比较好。

(6)セリーヌ——果酱店 第1项

条件：当セリーヌ加入就会随机发生，需要寻找看店的女孩ユキ，最好选择第一个选项。

クロス

クロード篇

(1)エルネスト——往城堡途中

条件：与クロード篇的(1)完全相同，若欠缺此事件就永远无法令オペラ和エルネスト加入。

(2)セリーヌ及クロス王子——クロス城下町(东)

条件：由セリーヌ加入以至ラクール武斗大会开始前，若协助王子寻找食物就会令连锁事件进行。

(3)セリーヌ及クロス王子——クロス城下町(西)

条件：由セリーヌ加入以至ラクール武斗大会开始前，完成(20 便会发生。

(4)セリーヌ及クロス王子——クロス城下町(东)

条件：由セリーヌ加入以至ラクール武斗大会开始前，完成(3)便会发生。

(5)クロード——往城堡途中

条件：由セリーヌ加入以至クリク被破坏前，クロード会被城内的热闹气氛所感动。

(6)クロード及ボーマン——クロス城下町(广场)

条件：当ボーマン加入就会随机发生，レナ对他俩向女孩子评头品足严厉叱责。

クリク

クロード篇

(1)预言者——喷水广场

条件：当クリク仍未被地震和洪水所破坏前，会听到这个港口被毁掉的不吉利预言。

レナ篇

(1)预言者——喷水广场 第无项

条件：内容与クロード篇的(1)完全相同，借此可达成セントラルシティ之PA。

マーズ

クロード篇

(1)レナ——露天店铺

条件：由セリーヌ加入后以至クリク被破坏之前，都可在此购买各种饰物。

(2)アシュトン——露天店铺

条件：当通过了纹章之森的事件，只要アシュトン在队中，其双龙便会起吵架来。

(3)レナ——露天店铺

条件：当通过了纹章之森以后，只要(1)尚未发生便可，内容则基本相同。

(4)プリシス——道具店

条件：由ラクール武斗大会开始前以至武斗大会结束，当プリシス成为同伴时就会发生。

(5)アシュトン——露天店铺

条件：由ラクール武斗大会开始前以至武斗大会结束，当アシュトン为同伴时就会发生，内容与(2)相同。

(6)レナ——长老之家门前

条件：由ラクール武斗大会开始前以至武斗大会结束，レナ会觉得自己是怪物与别人不同。

(7)レナ——露天店铺

条件：由ラクール武斗大会开始前以至武斗大会结束，内容与(1)和(3)相同。

(8)プリシス——村子西面

条件：在通过リンガ圣地事件前プリシス需要成为同伴，这样她便会和村民就纹章术讨论起来。

(9)ボーマン——セリーヌ之家

条件：当通过リンガ圣地事件ボーマン需要成为同伴，同时セリーヌ并非同伴的话就有事件发生。

レナ篇

(1)クロード——村子西面长椅 第1项

条件：通过了纹章之森后，只要和望着天空的クロード谈话即可，最好选择最下方的选项。

(2)プリシス——道具店

条件：和クロード篇的(4)相同，邀请她玩捉迷藏后再选最上方的选项便可。

(3)クロード——村子西面长椅

条件：由ラクール武斗大会开始前以至武斗大会结束，内容与(1)相同。

(4)ボーマン——セリーヌ之家

条件：和クロード篇的(9)相同，セリーヌ得知她的相亲对象竟是一名有妻室的人。

ハーリー

クロード篇

(1)エラノール/ボーマン——エラノール之家房门前

条件：由通过リンガ圣地以至往ラクール城引发ホフマン遗迹事件为止，时间相当急促。

(2)エラノール/ボーマン——エラノール之家

条件：由通过リンガ圣地以至往ラクール城引发ホフマン遗迹事件为止，选择最上方的选项。

(3)エラノール/ボーマン——エラノール之家

条件：当引发了ホフマン遗迹的事件，ボーマン便可替エラノール诊治疾病，成功率为70%。

(4)ラクール的离家少女——仓库

条件：这事件是会随机发生的，当在ラクール的PA选择第二个选项时便会发生。

レナ篇

(1)エラノール/アシュトン——エラノール之家房门前 无项帮助

条件：由セリーヌ加入以至ラクール武斗大会结束前，アシュトン尝试为患了不治之症的少女エラノール进行治疗。 メトークス

(2)エラノール/アシュトン——エラノール之家 OK

条件：由セリーヌ加入以至ラクール武斗大会结束前，エラノール的病情急转直下，从医生处知道治疗方法。

(3)エラノール/アシュトン——エラノール之家 OK

条件：由セリーヌ加入以至ラクール武斗大会结束前，得知需要尽早寻找药草来帮助エラノール。

(4)エラノール/アシュトン——エラノール之家 OK (氛)

条件：由往リンガ圣地前以至到达ラクール前线基地，当(2)结束后若持有メトークス便会发生。

(5)エラノール/オペラ——エラノール之家房门前

条件：当オペラ加入就会随机发生，エラノール说很想看见彩虹。

(6)エラノール/オペラ——エラノール之家

条件：当オペラ为同伴并且通过(5)后，只要持有セプンスレイ便会发生。

(7)ユール——仓库 第1项

条件：这事件是会随机发生的，在仓库发现ユール和打手正争吵着，制止他们会令事件继续。

(8)ユール——ハーリー出口 OK

条件:当在(7)选择“大变! 止めないと!”时,离开仓库踏出港口就会有事件发生。

ヒルトン

クロード篇

(1)クロス王子——酒吧门前

条件:由ラクール武斗大会开始前以至通过リンガ圣地,答应喝酒的话可得到ジェネラルリング。

(2)市民——酒吧门前

条件:当通过リンガ圣地事件后,只要使用偷钱包的技巧便可。

(3)セリーヌ——旅馆

条件:当セリーヌ加入就会随机发生,在房间外可听到她的体重增加起来。

レナ篇

(1)迷路小孩——技能公会旁边 第1项

条件:由ラクール武斗大会开始前以至武斗大会结束前,只要带迷路小孩到旅馆找回母亲便可。

(2)セリーヌ——旅馆 第1项

条件:当セリーヌ加入就会随机发生,若选择最下方的选项可加深友情度。

(3)セリーヌ——酒吧门前 第1项

条件:当セリーヌ加入就会随机发生,她会遇到年幼时的伙伴。

ラクール

クロード篇

(1)ラクール的离家少女——ラクール城下町(东)

条件:由通过リンガ圣地以至出发往ホフマン遗迹之前,クロード会遇上一名离家出走少女。

(2)行动不便的老婆婆——ラクール城下町(西) 帮助

条件:内容和クロード篇的(2)相同。

(3)到左边与プリシス及セリーヌ谈クロード(不要说第3项)

リンガ

クロード篇

(1)プリシス——ボーマン药房门前

条件:直至ラクール武斗大会开始前,只要在ボーマン并没有成为同伴的状态下便会发生。

(2)ボーマン——大学图书馆

条件:直至出发往ホフマン遗迹之前,只要ボーマン成为同伴并答应替患病少女エラノール治疗便会发生。

(3)奇怪的商人——大学门前

条件:这事件是会随机发生的,建议向此商人购入有关修习技能的书本。

(4)プリシス——プリシス之家

条件:这事件是会随机发生的,若完成了サルバ的クロード篇(4)事件就会出现这PA。

(5)ラクール的离家少女——果酱店

条件:这事件是会随机发生的,只要在ラクール的クロード篇(1)与及ハーリー的クロード篇(4)里选择最上的选项便会发生。

(6)レナ——大学图书馆

条件:这事件是会随机发生的,クロード会教导レナ读书。

レナ篇

(1)プリシス——プリシス之家 第1项

条件:内容与クロード篇的(1)相同,不过发生场所则有点分别。

(2)ボーマン——ボーマン之家

条件:当ボーマン加入后只要完成サルバ的レナ篇(4)事件,他便会将手信送给妻子。

(3)ボーマン——大学图书馆

条件:当ボーマン加入后,他就会在大学谈及有关过去的事。

(4)奇怪的商人——大学门前 帮助

条件:这事件是会随机发生的,内容与クロード篇的(3)相同。

セントラルシティ

クロード篇

(1)フィレア——城市大楼的大堂

条件:只要在クリク有实行过PA,并于最后头目前的储存点SAVE就能发生。

(2)レナ——旅馆2F

条件:由サイナード研究所事件以至第一次进入フィーナル前,若レナ对クロード的爱情度够高便会发生。

(3)オペラ——旅馆酒吧

条件:由サイナード研究所事件以至第一次进入フィーナル前,当队中只要有オペラ而没有エルネスト便会发生。

(4)ノエル——旅馆5F

条件:由第一次进入フィーナル战败以至第二次进入フィーナル前,当ノエル加入成为同伴便会发生。

レナ篇

(1)フィレア——城市大楼的大堂

条件:与クロード篇的(1)相同,可获得イスラフィルテイア。

(2)クロード——中央广场

条件:由第一次进入フィーナル战败,以至第二次进入フィーナル前之间发生。

(3)ノエル—旅馆5F

条件:由第一次进入フィーナル战败以至第二次进入フィーナル前,当ノエル加入成为同伴便会发生。

条件:当在ギヴァウェイ听到有关解除保护密码的提示,只要接受调查此密码的委托便可。

ノースシティ

クロード篇

(1)オペラ——サイナード研究所门前

条件:由サイナード研究所事件以至通过全部4个属性场,当队中只有オペラ而没有エルネスト便会发生。

(2)プリシス——中央广场

条件:由因要到纹章兵器研究所而进入アームロック以至最后头目战之前,只要プリシス成为同伴便会发生。

(3)セリーヌ——旅馆深处

条件:由サイナード研究所事件以至通过全部4个属性场,只要セ

リーヌ为同伴便会替クロード进行相性占卜。

(4)チサト——道具店 2F

条件：当チサト为同伴的时候，若她对クロード的爱情度够高就会发生。

(5)レナ——图书馆

条件:在图书馆レナ不小心弄坏了资料库,急忙跑掉离去。

レナ篇

(1)オペラ及クロード——沙勒度研究所门前

条件:由サイナード研究所事件以至通过全部4个属性场,オペラ与クロード的见面被レナ误解了。

(2)プリシス——中央广场 OK（第2项）

条件：当プリシス成为同伴，并且她对レナ与レナ对她的友情度够高便会发生。

(3)チサト及アシュトン——道具店 2F

条件：当チサト和アシュトン二人同样为同伴就会发生，藉此知道漂亮项链的主人是谁。

(4)エルネスト及ノエル——沙勒度研究所门前

条件：当エルネスト和ノエル为同伴就会发生，可看到二人的对话场面。

ギヴァウェイ

クロード篇

(1)プリシス——村子入口

条件:当プリシス成为同伴,并且在マース的事件(4)答应过她便会一起玩捉迷藏。

(2)チサト——大学

条件:由取得サイナード以至通过全部4个属性场为止,这事件是会随机发生的,可得到有关十贤者的资料。

(3)ノエル——ノエル之家

条件：当ノエル加入就会随机发生，只要ノエル对全部女性角色的爱情度都很低时便会发生。

(4)エルネスト——大学

条件：当エルネスト加入就会随机发生，在大学进行考试时会有他的对话事件。

レナ篇

(1)プリシス——村子入口

条件:当プリシス成为同伴,兼且在マース的事件(2)答应过她便会一起玩捉迷藏。

(2)チサト——大学

条件:由取得サイナード以至通过全部4个属性场为止,这事件是会随机发生的。

(3)クロード——大学

条件：这事件是会随机发生的，若クロード对レナ的爱情度较其他女性角色为高便会发生。

(4)ノエル—ノエル之家

条件:当ノエル加入就会随机发生。

(5)アシュトン——旅馆 2F

条件:只要在挑战4个属性场之前アシュトン已加入成为同伴,就会发生他进行占星术的事件。

アームロック

クロード篇

(1)プリシス——ミラージュ之家

条件：由通过纹章兵器研究所以至在梦幻城市与十贤者战斗前，只要プリシス为同伴便会发生。

(2)アシュトン——餐厅

条件:当アシュトン加入就会发生。

(3)レナ——餐厅

条件:在(2)时只要以“胸のときめき～”来结束就会发生。

(4)プリシス——旅馆

条件:当プリシス加入就会随机发生。

(5)レオン——ミラージュ之家

条件:当レオン加入就会随机发生,クロード会向惦念故乡的レオン勉励一番。

レナ篇

(1)プリシス——ミラージュ之家

条件:这事件是会随机发生的,内容与クロード篇的(1)相同。

ファンシティ

クロード篇

(1)玛莉安娜——斗技场前的广场

条件:由与メタトロン之战斗结束以至第二次进入フィーナル前,只要和她谈话便会发生。

(2)プリシス及アシュトン——斗技场内

条件:只要プリシス与アシュトン之间的友好度够高,アシュトン便会示范ソードダンス给她看，这样她便可以学到新必杀技ほろほろグラフ。

(3)レナ——占卜之馆

条件:当レナ对クロード的爱情度够高时,就会发生她拜访占卜师的事件。

(4)レオン——酒吧

条件:当レオン为同伴兼且他对クロード的友情度够高,只要参加过厨艺大赛便可。

レナ篇

(1)玛莉安娜——斗技场前的广场

条件:内容和クロード篇的(1)相同。

(2)プリシス及アシュトン——斗技场内

条件:内容和クロード篇的(2)相同。

(3)セリーヌ——斗技场前的广场

条件:当セリーヌ的调合等级为1以上,兼且レナ对クロード的友情度够高便会发生。

STAR OCEAN THE SECOND STORY

最后隐藏迷宫的攻略指引

B1F 纹章の遗迹

在进入本迷宫之前要先检查一下自己的等级及各项状态，因为迷宫中是没有记忆点的，所以稍有不慎便有可能前功尽弃。B1F 的敌人比较好对付，可轻易通过。

宝物:バーニイシューズ

B2F 恋慕の袋小路

这一层的难点是在于改变石像面朝的方向，详细情况如下:シレーユ:南、ルーク:北、フエリア:东、ロイド:东、ロイド:南、シヤロン:西、システイーナ:南

宝物:セラフイックガーブ

B3F 一本道の洞窟

本迷宫是由16间部屋构成,只有按照特定的顺序经过每间部屋才能令通往下层的门打开。

宝物:マジカルドロップ

5	6	9	10
4	7	8	11
3	0	15	12
2	1	14	13

B4F 舞神の祭坛

本层迷宫玩者将会与舞神相遇，这时将会考验角色在音乐方面的才能。玩者可推选队中音乐才能较高的角色为舞神演奏,如果令其满意的话便能取得"幻の三味线"。

宝物:无

B5F 女の逆袭

在本层玩者将会与带有野兽的少女相遇，此时出现选项可选择"野兽"。野兽的 HP 极高而我方每次只能削减其1HP,所以建议使用即死道具"バフルロヴシヨン"。

宝物:红莲の宝珠

B6F 盗贼の巣窟

在这层迷宫中玩者会遇到擅长即死系攻击的"盗贼"，稍有不慎便有可能被其全灭。注意，本层通路的开关是位于石像之中,别忘了调查。

宝物:チンケスレイヤ

B7F 女神の祭坛

通过这一层的迷宫方法十分简单，只要将从宝箱中获得的破碎的珠子利用"细工"将其合成为"红莲の宝珠"后，再将之放到祭坛上便 OK 了。

宝物:圣杖ミリオンテラ

B8F 食神

所谓食神当然就要用食物来对付，玩者可以将道具表中的各种食品喂给它吃，只要喂到它再也吃不下的时候便告成功。

宝物:ゼラチンステーキ

B9F 封印の棺

当玩者第一次来时是不会有事件发生的，玩者可继续前行。只有在获得圣剑ファーウエル之后，才能回这里挑战棺中的 BOSS 并取得魔剑レヴァンテイン。

宝物:魔剑レヴァンテイン

B10F 英断の时

目的是从 A 走到 B,"绿"代表比较安全的路,"赤"则表示危险但却有宝箱。

宝物:魔法メテオスオーム　必杀技トライエース

赤	绿	绿	B
黄	绿	赤	赤
绿	绿	黄	黄
A	黄	赤	赤

B11F 皇龙の住处

本层迷宫只能由两名同伴来通过，可以说难度较大，由于遇到的敌人等级颇高，所以建议由クロード与レナ两人出马较好。

宝物:战斗 SKILL"フロート"

B12F 勇者の殿堂

这一层没有什么谜题，主要是与沿途遇到的敌人进行战斗，玩者可以利用这一层来提高等级，再往下层走便将会与昂翼天使相会了!

宝物:圣剑ファーウエル

B13F 昂翼天使の圣窟

在迷宫的左右各有一间部屋，那里面有打开中央部屋的开关。在中央部屋中的是 HP 高达 100 万的昂翼天使,注意即死道具对其无效，玩者只能凭借面对面的战斗来对付它。建议此时队伍的配置为三名剑士＋一名魔法师。

宝物:圣剑ファーウエル、白银のトランペット、昂翼天使の腕轮

如果玩者演奏"白银のトランペット"(演奏这一SKILL 的等级应为 10 级)便能召唤出本作中最强的敌人イセリアークイーン,其 HP 高达 330 万,但它也一样可用バブルローシヨン来对付。

宝物:昂翼天使の腕轮、魔剑レヴァンテイン

全员必杀技、魔法及加入条件一览

クロード

加入条件:无

必杀技名称	学习 LV	使用 MP
フェイズガン	1	0
空破斩/冲裂波	3	4
气功掌/流星掌	7	5
兜割	13	6
活人剑	20	9
バーストナックル	28	8
爆裂破	38	10
双破斩	45	11
吼龙破	53	24
ソードホンバー	62	26
镜面刹	70	28

アシュトン

加入条件:(1)在纹章之森事件结束直至武斗大会完结的期间里，和**ハーリー**入口的男性谈话得知**サルバ**出现双头龙;(2)**オペラ**并没有加入;(3)在**サルバ**坑道龙之巢的尽头遇到正和双头龙搏斗的**アシュトン**，会出现找他加入的选项。

必杀技名称	学习 LV	使用 MP
クロスラッシュ	17	3
ツインスタッブ	17	5
リーフスラッシュ	17	11
ノーザンクロス	18	7
ピアシングソーズ	22	8
ハリケーンスラッシュ	45	10
デッドトライアングル	53	19
ドラゴンブレス	64	25
ソードダンス	70	28
トライエース	?	32

プリジス

加入条件:(1)初次进入**リンガ**时，会发现**プリジス**追赶着小机械人无人君的事件;(2)在**ボーマン**没有加入的状态下于**リンガ**实行**PA**，当主角是**クロード**时可在药房前找到她，相反若是以**レナ**来玩的话则要到**プリジス**家的门前找其父亲;(3)事件过后便会出现找她加入的选项。

必杀技名称	学习 LV	使用 MP
ロケットぱーんち	15	4
ほっぷすてっぷ	15	5
モール	17	5
えーい、やぁっ	25	6
パラボラビーム	38	7
ほかぽかアタック	49	8
ブラッディマリー	57	18
ほろほろグラフ	?	10
バーリヤ	?	11
无人くんスーパービーム	?	12

レナ

加入条件:无

咒纹名称	学习 LV	使用 MP
ヒール	1	3
アンチトード	3	5
ブレス	5	6
ディテーブミスト	8	9
キュアライト	10	10
サイレンス	12	9
レイ	14	8
フィクスクラウド	18	10
キュアオール	20	15
ディレイ	22	10
ディスペル	25	16
グラビティブレス	28	18
ライトクロス	30	13
プロテクション	33	11
トラクタービーム	36	17
ヘイスト	42	13
グロース	47	12
フェアリーヒール	52	24
アンチ	54	15
レイズデッド	60	30
スターフレア	63	20
フェアリーライト	65	32
エンジェルフェザー	72	24

セリーヌ

加入条件:(1)初次晋见**クロス**王后可在广场遇到**セリーヌ**，为寻找秘宝她会强制加入;(2)当取得**クロス**洞穴的古文书，在入口便出现找她加入的选项，若选拒绝则直到纹章之森的事件时她才能暂时加入。

咒纹名称	学习 LV	使用 MP
ウインドブレイド	8	2
ファイアボルト	8	2
サンダーボルト	8	3
レイ	9	8
エナジーアロー	12	12
フォーゲット	15	9
スターライト	17	8
リフレクション	19	9
ロストメンタル	22	1
ニュートラル	27	13
ブレス	28	12
サンダーストーム	31	20
イラプション	34	22
カース	39	15
ルナライト	43	30
サザンクロス	49	30
サンダークラウド	55	25
アンチ	59	15
エクスプロード	66	35
エンジェルフェザー	76	24
メテオスォーム	?	65

レオン

加入条件:(1)通过**リンガ**圣地的翻译古文书事件后，返回**ラクール**城只要到纹章兵器研究所，**レオン**便会暂时加入前往**ホフマン**遗迹;(2)取得能源石回到**ラクール**时他就会离开队伍;(3)在前线基地的事件过后，当队伍被**シン**彻底击倒以及纹章武器被毁掉时，若主角为**クロード**便可在**エルリア**村落选择是否让他加入。注意，此时若拒绝他加入的话，则以后便再也无法令其入队。此外，如使用**レナ**为主角是不能收**レオン**为仲间的。

咒纹名称	学习 LV	使用 MP
ウーンズ	30	4
シャドウボルト	30	6
アイスニードル	30	2
ワードオブデス	30	12
グレムリンエアー	30	20
ディープフリーズ	30	13
ブラックセイバー	30	10
アシッドレイン	30	7
ディープミスト	30	9
プロテクション	32	11
スターライト	34	8
ディレイ	36	10
シャドウフレア	39	23
ヘイスト	42	13
グロース	50	12
ノア	54	26
デモンズゲート	66	25
ダークサークル	78	40
エクスティンクション	?	55

ボーマン

加入条件:(1)在武斗大会完结过后，若前往**リンガ**找语言学者**キース**时会被其助手赶走;(2)在药房**ボーマン**提出替他采摘**リンガ**圣地内稀有药草的要求;(3)把药草带回来后他便替主角等人引见**キース**;(4)假若**プリジス**并没有加入，便会出现找他加入的选项。

必杀技名称	学习 LV	使用 MP
气功击	25	4
毒气弹	25	5
朱雀双爪击	25	8
首枷	25	6
秘仙丹	28	7
死方阵	35	10
旋风掌	43	12
炸裂掌	51	16
破碎弹	66	15
樱花连击	74	28

ディアス

加入条件：(1)在纹章之森事件他会暂时加入；(2)在**レナ**篇中，武斗大会比赛当日可控制他进行数场赛事；(3)在**レナ**篇中，当进入为前线基地担任守卫工作的事件时，和他对话便会出现加入成为同伴的选项。(以**クロード**为主角的时候，是无法收**ディアス**为仲间的。)

必杀技名称	学习 LV	使用 MP
クロスウェイブ	35	7
朧	35	15
ケイオスソード	35	5
空破斩	35	4
疾风突	40	8
孤月闪	48	9
凤咆破	56	11
日月斩	63	12
梦幻	70	13
朱雀冲击破	78	15

エルネスト

加入条件：(1)**オペラ**必须已经加入；(2)在**アーリア**南侧的神护之森里，会发生找到**エルネスト**太空船的事件；(3)取得能源石通过**ホフマン**遗迹的事件时，在入口左上方会遇到被鬼魅缠身的他，只要击倒敌人便会出现加入选项，留意若拒绝他的话那么**オペラ**也会马上离队。

必杀技名称	学习 LV	使用 MP
ディメンジョンウィップ	25	5
スパイラルウィップ	25	7
アークアタック	32	6
サウザンドウィップ	41	8
クラウドダスト	49	10
ブロークンハート	58	10
サンダーウィップ	65	11
ソニックウィップ	73	13

オペラ

加入条件：(1)在到达**クロス**城直至武斗大会登录出场的期间里，若在**クロス**城进行 **PA** 便会遇到一名三眼男子；(2)武斗大会结束后**ヒルトン**的酒吧会遇到**オペラ**；(3)和**クロス**王会面得知她到了山岳宫殿，因而取得进入宫殿的许可；(4)在宫殿内找到**オペラ**，这时会出现找她加入的选项。

必杀技名称	学习 LV	使用 MP
フレイムランチャー	21	6
フォトンプリズン	21	7
αオンワン	24	18
スプレッドレイ	34	13
コールドウィンド	41	22
グラビティシェル	54	11
ライトニングブレット	69	14
レーザーピット	?	8
ヒールスター	?	9
ハイパーランチャー	?	28

チサト

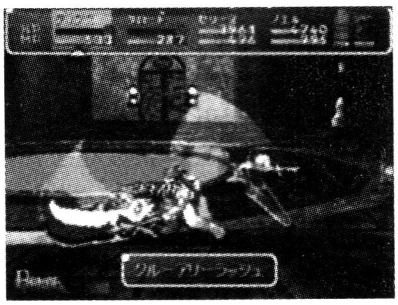
加入条件：(1)当到**エナジーネーデ**内的中央城市时，在左侧会遇到**チサト**；(2)在进入北面都市的饲育场之前，会在道具店门前发现她；(3)在红水晶洞窟会再次遇见她，并发现她掉了下卡片；(4)拾起卡片后可到中央城市的报馆将之交还给她，只要队中成员少于 **7** 人便会出现加入选项。

必杀技名称	学习 LV	使用 MP
朧车	40	5
バーニングカーズ	40	7
旋风	40	12
10 万ボルト	44	15
フレイムスロアー	53	16
升龙	62	13
チアーガス	68	25
プレパレーション	76	16

ノエル

加入条件：(1)完成**ノースシティ**与暴走**サイナード**战斗的事件；(2)经由传送器到达**ノエル**的家，谈话后他会暂时加入；(3)当取得野生**サイナード**时，就会出现正式找他加入的选项。

咒纹名称	学习 LV	使用 MP
エナジーアロー	40	12
ロストメンタル	40	1
アースグレイヴ	40	10
テタナスウインド	40	8
マグナムトルネード	40	14
グレイヴ	40	4
キュアライト	40	10
ウインドブレイド	40	2
ソニックセイバー	40	9
ヒール	40	3
キュアオール	41	15
サイレンス	41	9
ニュートラル	45	13
ブラッドスキュラー	49	10
フェーン	52	18
フェアリーヒール	55	24
ディスペル	60	16
カース	66	15
ブレス	72	12
フェアリーライト	77	32
アースクエイク	82	45



本游戏的五大机密彻底公开

1 无敌的最终兵器！

所谓的最终兵器其实是指道具“**バブルローション**”，它带有即死效果，只要自己使用后便可将敌人一击毙命。本作中除隐藏迷宫中的光明之昂翼天使外，其他 **BOSS** 均可用此道具对付。注意，并非每回都能一次成功，可以反复多试几次。

2 本作的最高等级！

本游戏的最高等级为 **LV. 255**，与十贤者最后一人战斗建议等级为 **LV. 120**，而制霸隐藏迷宫则需等级 **LV. 200** 以上。

3 战胜最终 BOSS 的法宝！

与最终 **BOSS**(十贤者最后一人“**ガブリエル**”)战斗前，应在梦幻城市的**バーニィ**赛跑中得到道具“**バーニイシユーズ**”，装备后便可令行动速度增加，这样便能够战胜最终 **BOSS** 了。

4 进入超难模式

如果玩者能够听过游戏中音效的 **70%** 以上，那么画面右下方就会有让玩者重新开始的指示，这样在玩者再次进行游戏的时候便可选择进入超难模式。

5 隐藏的必杀技！

本作中部分角色是有隐藏必杀技的。**ブリシス**如果与**アシユトン**的感情度够高的话，便能在梦幻城市发生的 **PA** 中学得必杀技“**ほろほろクラフ**”，其后则能悟出最后的两招必杀技。

アシユトン的隐藏必杀技“**トライエース**”是藏在最后隐藏迷宫 **B10F** 的宝箱中，修得此必杀技后**アシユトン**将会成为战斗中的主力。此外，**レオン**的隐藏魔法“**エクステインクション**”也是藏在 **B10F** 的宝箱之内。

次世代主机上最受注目的足球游戏!





胜利足球 3

机种:PS	媒体:CD-ROM
厂商:KONAMI	发售日:1998 年 5 月 28 日
类型:SPT	价格:6800 日元

文/FOX

所有的运动员都成为世界级球星的大攻略!

下面马上进入游戏的攻略。不过在此之前先谈谈关于选手的参数。游戏者可以看到的参数是在确认阵形时或名字编辑时,共有体力(スタミナ)、冲刺(速度)、射门、传球、曲线、跳跃、左右脚7个种类。而且,当点球时或是进球时和被罚下场时,会有关于身高、体重、年龄的表示。

但是,除此之外还存在着隐藏的参数,而且那些参数是十分重要的。包括玩者在游戏中可看到的,选手的参数全部设定为象右表中那样。也就是说,应该明白在比赛中选择选手之时,不能仅以看到的能力值来选人。而且,即便是只踢球,也有传球的精确度和射门力量及准确度等,不要忘了是由许多的要素相连系的。在本次攻略中,要先记住这些隐含参数的作用在再往下读。

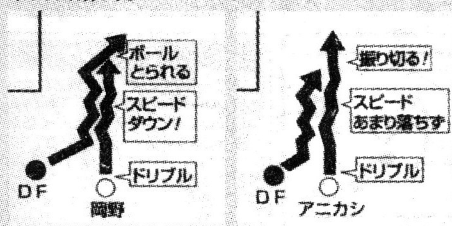
选手隐含能力的相关表

身 长	体 重	体 格	当たり
体 力	ドリブル	ダッジュ	攻击力
防御力	シュートカ	シュート精度	支配力
パス精度	トラップ	ヘッド精度	ジャンプカ
カーブ	利き足	积极性	年 龄

能力值同样为什么看起来有差距呢?

(例)速度9的冈野和アニカシ(尼日利亚)

可以让冈野发挥速度最高值只是在自由跑动时。攻击力及命中弱的冈野,如果作为DF的话,速度就会下降。请看下图。使用冈野时,在比赛中结果是速度明显下降,被对方抢走球。但是,如果用攻击力高的アニカシ的话,则可以甩开后卫而可以突破。象这样,持球的队员和防守方的选手相遇的情况下,攻击方的攻击力和防守方的防守力之差就会成为关键。当然如果是速度还可以,而且攻击力和命中都很好的选手,是可以护住球的。象冈野那样的队员,最好使之少触球而去射门。



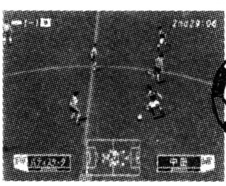
体力影响些什么?

当体力减少时,冲刺时的速度和加速度很低。体力减少的要素,有冲刺和冲撞。要注意如果只是冲刺或是用×键追对手的话,选手会疲劳。特别是一边冲刺一边冲撞效果很明显。如果比赛的后半段,有的选手的速度变慢了的话,这时也许该换对员的时候了。还有在5级难度时,状态对体力也有影响,状态好则体力值上升,状态不好则会下降。

选手可以用在不同的位置上吗?

基本上没有关系,但是因为象抢断等对于防守来说,防御力、冲顶头球等项或是对于冲顶头球来说攻击力等都是必须的,并不是谁都可以的。还有,前锋选手的转身快,后卫选手的防守快,队员都有这样的特征。最好大体上在初期配置上布置好。至于中场队员,因为哪一方皆可应用的类型,让他守在哪里也没什么问题。让攻击为3级,其中加入可用的中场选手也是个方法。







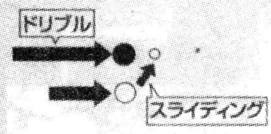


基础的方法并不难，但却很重要！

接下来对于要点技巧或诀窍，注意事项分为11项进行说明。虽说这些是在基础上的延伸，但掌握这些构成却格外的难。但是，即使只掌握了传球一种的特征，比赛时传球的方法就可以不断的变化了。而且知道了攻击的特征或弱点，防守就可以参考。这样就可以予测到对手如何来进攻，并且找出对付的方法。因此请从攻击和防守两个观点来对各项目的内容进行研究。

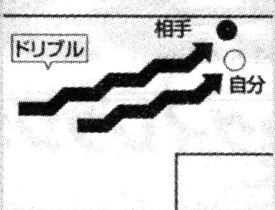
铲球

要从后方铲球，关键是从盘带的对手的斜后方对准球进行防守。当对手正冲刺时，要瞄准球回到脚下的时候。当球离开脚时进行铲球的话易造成犯规，还要注意从正面的正面铲球易被躲开。总之，在比赛过程中要尽量少的使用铲球。



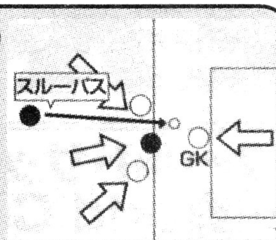
从后方的抢截

对于从侧面发动进攻的对方的选手，当中场队员从后方追赶时，应从内侧进行抢截。这样，对方队员为了不让球被抢走而不得不渐渐向外。从正面的抢截也是同样，从内向外就可以。但是，这时按×键的话就会出脚，要注意。



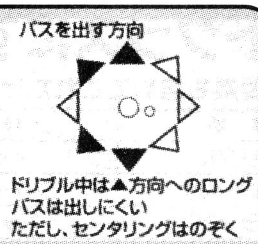
防守队员

对于防守队员来说有所谓的守备范围，如同象积极性那样范围很广。而且，一旦球进入防守范围的话就会形成并进行防守。不过过分依赖常常会慢一步，当对手直传的一瞬间，身体象撞球似的飞出，很多时候最好是自己来干。



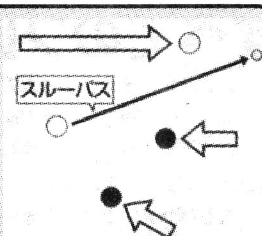
传球

传球的方向可以由方向键控制。但是由于身体的方向和善长的脚，出球的一瞬间可以传球的方向是有限制的。当不能向希望的方向传球时，主要就是因为这些原因。而且，球是否在脚下也很重要，特别是在冲刺时，时机晚了就常常会被夺走球。



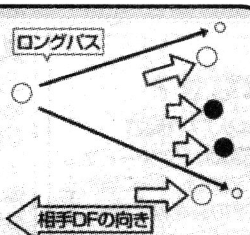
直传

对直传来说重要的是传球者的精确度和接球方的冲刺力，而且还有空档和传球过程。一旦有跑入空档的队员就不要错过传球给他。但是，如果对方设置为自由人队形的话，从远处向罚球区内传球就太勉强了。此时应先引出后卫。



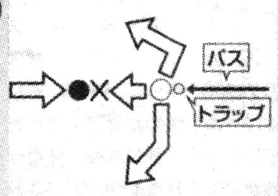
长传

反击时长传的效果很好。首先，当对手前来进攻时进行反击攻击，一断下球就向附近的无球队员传球。看看全景，如果有无人看守的前锋就进行长传。如果传球后后卫马上前来抢断的话，也不要急急忙忙地射门。



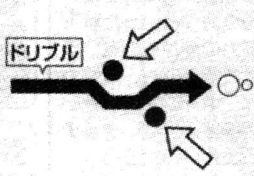
停球后的行动

接到传球停球时，如果有从背后追来的对方队员绝对不要转身。停球后转身的空隙非常大，是易被断球的一瞬。把球护在脚下的话，大致成90°的运动。如果是从正面抢截的话，与转身相比还是横向运动更好。



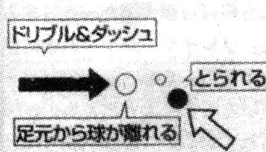
带球突破

用盘带躲过后卫要从中央突破的时候，关键是不要过多的使用用冲刺。如果有后卫来抢截的话，可以把前进方向改变45°。摆脱后认定周围没有后卫也可以运用冲刺，总之要尽可能运用方向键来躲过对手的抢截。



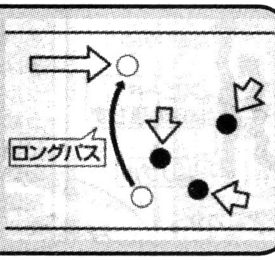
冲刺

发动边路速攻时，要在冲刺的同时在全景上确认对方的防守位置。不这样会突然从前进方向冲出后卫，眨眼间就会抢走球，要注意。而且，冲刺是减少体力的因素之一。还有，因为球离开脚下的机会有许多，被对手抢走的危险也多。



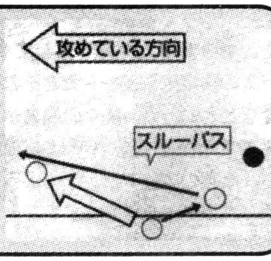
边路切换

当在一侧边路敌人集中防守的话，向对面一侧的同伴长传送球，自由地在边路突破而展开有效的攻击。先实施边路进攻的赛法，一旦对手集防守于一侧的话就可以简单进行了。但是要边路切换传球的选手，必须可以自由接球而且要向着送过球来的一边。



掷球

传授掷球而球不会被断的方法。在选择要投给的队员之前，同伴前来接球但后面一定会有一个对方队员跟前。所以如果向与攻击方向完全相反的方向掷给面前的队员，再马上直传，这样就可以形成不被断球而发动边路进攻的起点。

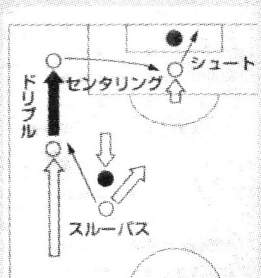


首先要掌握各国通用的攻击模式！

针对前页中要点攻略，本页对比赛过程中的模式等数个项目进行介绍。现在介绍的部分可以说是各国共通的部分，不过每个队伍还是有各个特征，其中也有不合适的情况。所以，在了解自己队伍特征的基础上，再读这些部分作出判断。

向边路传球 然后是由边路攻击！

从边路运球，并由传中头球而得分的模式。在两个边路或是要进攻的一边布置跑得快的选手，在中场护球的过程中让那个队员前插，用直传快速的直线传球。在比赛中要实施边路攻击的话，应该让在该边路的队员前插的时机变早一些。还有正确并且势头足地传中球除了传球的精确度和射门力之外，还应注意选手善长的脚。

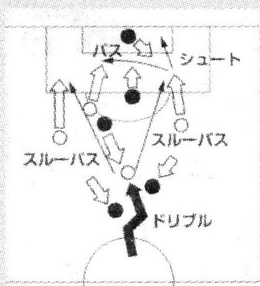


为什么鸣哨出牌时赛场却安静下来！？

铲球时钩住了脚，或是断球撞了对方时，会被判犯规并给对手任意球。而且，当性质恶劣时还会掏牌。实际上，在鸣哨的瞬间就可以知道是否会掏牌。鸣哨之后如果赛场静下来的话就会出黄牌甚至于红牌。要是赛场场嘈杂的话就可以放心了。

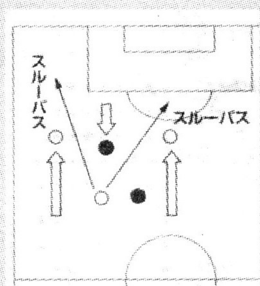
以作为指挥的选手为中轴进行比赛！

象法国的**ジドウン**、德国的**ウェラー**这样，无论哪个球队都有传球力高的选手。试着以这个队员为向前锋传球的传球源来组织进攻吧。如果是个盘带能力强的队员就让其中央突破，在防线上造成空当，然后向跑来的接应对员最后一传，这也很有效。还有，让此队员在中路持球，转身直传向边路，还可以再向跑运的对员准确的传球。



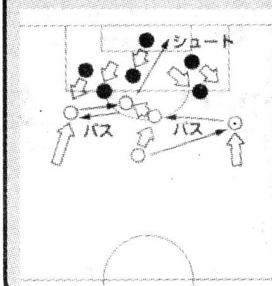
不要看漏了自由跑动的队员

在中场更深入一些的位置上护住球，会有在边路或是中央自由跑动来的队员。向这些队员进行直传的话，机会就会多起来。而且还可以作为诱饵把后卫引出来。但是，提前的太早了或是传球迟了的话，就不是最佳位置了，一定要注意不要错过时机。还有，当最后的防线和进攻队员处于一条线上的话，可以用高传球传到里边去。



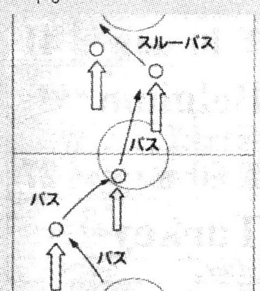
在罚球区附近来回传球

进攻中当没有最后一传的空档而又不能射门时，就应考虑用来回传球破坏对方的防线。从中央到边线马上再加到中央马上再到边线，然后再向中央，这样就可以完全破坏防守了。有时着急了的对手或许会对你犯规。不过哪果不是护政治协商会议能力好且传球准确度高的同伴的话，长时间的来回传球不易，要注意这点。仔细观察对手的防守，正确使用方向键。



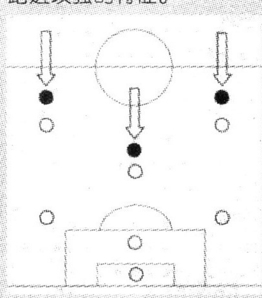
快速连续的传球来进行反击

在自己的罚球区附近从对手那里断下球后，在中央区域试着向前再向前，以一脚传球为基础在连接上最后射门前的一传。虽然看起来十分简单但在反击时是成立的。这样防守方就不易冲撞抢截了，并且阻止了防守方队形的形成。还有，即使是能阻截传球，我方为了不被断掉也可以进行快速的处理，只是要稍稍适应一下。



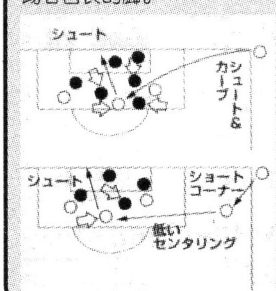
掌握队形之间的相性！

象**4－4－2**或**3－5－2**这样的系统，总共准备有**18**种，还可以选择防守队形的平行、盯人和拖后等。这里应当知道对于队形和防守是有相性的。例如，对于善长中央突破的队伍不易用**4－4－2A**的队形进行防守，相反对进行边路战术的队伍也不能使用屯兵于中场的队形。形有平行防守对于直传球防守弱，却有对边路进攻强的特征。



固定战术 构思的胜负！

角球或界外球是得分的好机会。虽然可以直接的进行，但如是和人对战的话还是有必要出奇致胜的。一般来说是直接射门或是传到中间位置，或用短传作为一个缓冲这样防守的位置会发生变化，这样机会就变多了。还有如果角球，不是用○或×键而是用□射门键，可以踢出势头猛的球，而且此球再加上曲线的话则效果就会倍增。但是要考虑踢者善长的脚。



现在对全部 41 支队的综合力进行比较！

在此游戏中可以选择的队伍数，有今年举行法国世界杯出线的 32 国，还有在地区予选赛中失败的国中选出 8 国，另有一个隐藏队合计 41 支。这些国的综合力由在队伍选择画面中的以团体为计算依据而演算出的，请大家参考。还有，与数值一同还附有级别，自己使的队在哪个位置上，另外，基本队伍能力与比赛对手试着比比哪一个更高呢。不过这些只是数据上的事情，实际上因为玩者而激发的队伍能力，在名次上也会有很大的变化。

Germany 德国

阵型	3-5-2B
总合	90POINT
排名	3
力量	★★★★★★★★
速度	★★★★★★★★★
技巧	★★★★★★★★★★
攻击力	★★★★★★★★
防御力	★★★★★★★★★★

Spain 西班牙

阵型	4-4-2B
总合	88POINT
排名	6
力量	★★★★★★★★
速度	★★★★★★★★★
技巧	★★★★★★★★
攻击力	★★★★★★★★★
防御力	★★★★★★★★★★

England 英格兰

阵型	3-5-2B
总合	88POINT
排名	6
力量	★★★★★★★★★
速度	★★★★★★★★★
技巧	★★★★★★★★
攻击力	★★★★★★★★★★
防御力	★★★★★★★★

Romania 罗马尼亚

阵型	4-4-2A
总合	66POINT
排名	19
力量	★★★★★
速度	★★★★★★★
技巧	★★★★★★★★
攻击力	★★★★★★★
防御力	★★★★★★

France 法国

阵型	4-4-2C
总合	88POINT
排名	6
力量	★★★★★★★
速度	★★★★★★★★★★
技巧	★★★★★★★★★
攻击力	★★★★★★★★
防御力	★★★★★★★★★★

Denmark 丹麦

阵型	4-4-2C
总合	70POINT
排名	14
力量	★★★★★★★
速度	★★★★★★★
技巧	★★★★★★★
攻击力	★★★★★★★★
防御力	★★★★★★

Italy 意大利

阵型	4-4-2A
总合	88POINT
排名	6
力量	★★★★★★★★
速度	★★★★★★★★★★
技巧	★★★★★★★★★
攻击力	★★★★★★★★
防御力	★★★★★★★★★

Netherlands 荷兰

阵型	4-4-2C
总合	90POINT
排名	3
力量	★★★★★★★★★
速度	★★★★★★★★★★
技巧	★★★★★★★★
攻击力	★★★★★★★★★
防御力	★★★★★★★★★

Norway 挪威

阵型	4-4-2C
总合	66POINT
排名	19
力量	★★★★★★★
速度	★★★★★★
技巧	★★★★★★★
攻击力	★★★★★★★★
防御力	★★★★★

Sweden 瑞典

阵型	4-4-2A
总合	62POINT
排名	25
力量	★★★★★★
速度	★★★★★★★
技巧	★★★★★★
攻击力	★★★★★★★
防御力	★★★★★

Croatia 克罗地亚

阵型	3-5-2B
总合	84POINT
排名	12
力量	★★★★★★★★
速度	★★★★★★★★
技巧	★★★★★★★★★
攻击力	★★★★★★★★★★
防御力	★★★★★★★

Yugoslavia 南斯拉夫

阵型	4-5-1A
总合	86POINT
排名	10
力量	★★★★★★★★
速度	★★★★★★★★
技巧	★★★★★★★★★★
攻击力	★★★★★★★★★
防御力	★★★★★★★★

Bulgaria 保加利亚

阵型	4-4-2B
总合	68POINT
排名	17
力量	★★★★★★
速度	★★★★★★★
技巧	★★★★★★★
攻击力	★★★★★★★★
防御力	★★★★★★

Austria 奥地利

阵型	3-5-2A
总合	48POINT
排名	34
力量	★★★★★
速度	★★★★
技巧	★★★★★
攻击力	★★★★★
防御力	★★★★★

Portugal 葡萄牙

阵型	4-4-2A
总合	70POINT
排名	14
力量	★★★★★★★★
速度	★★★★★★
技巧	★★★★★★
攻击力	★★★★★★★
防御力	★★★★★★★★

Scotland 苏格兰

阵型	4-4-2B
总合	66POINT
排名	19
力量	★★★★★★
速度	★★★★★★
技巧	★★★★★★
攻击力	★★★★★★★
防御力	★★★★★★★★

Greece 希腊

阵型	4-4-2A
总合	40POINT
排名	41
力量	★★★★★
速度	★★★
技巧	★★★★
攻击力	★★★★★
防御力	★★★

Belgium 比利时

阵型	4-4-2C
总合	60POINT
排名	27
力量	★★★★★
速度	★★★★★★
技巧	★★★★★★
攻击力	★★★★★★★★
防御力	★★★★★

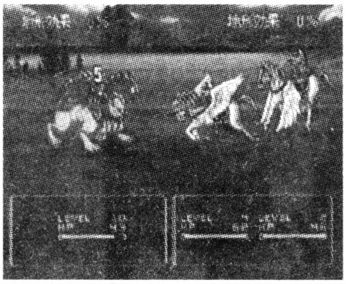
Turkey 土尔其

阵型	3-5-2B
总合	56POINT
排名	29
力量	★★★★★★
速度	★★★★
技巧	★★★★★★
攻击力	★★★★★★★
防御力	★★★★★

球队	阵型	总合	排名	力量	速度	技巧	攻击力	防御力
Ireland 爱尔兰	4－4－2A	46 POINT	37	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★
Northern Ireland 北爱尔兰	4－5－1A	48 POINT	34	★★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★
Wales 威尔士	4－4－2A	52 POINT	30	★★★★★	★★★★★	★★★★★★	★★★★★★	★★★★
Morocco 摩洛哥	4－4－2A	70 POINT	14	★★★★★	★★★★★★★	★★★★★★★	★★★★★★★★	★★★★★★★★
Tunisia 突尼斯	4－4－2C	64 POINT	24	★★★★	★★★★★★★★	★★★★★★★	★★★★★★★★	★★★★★
South Africa 南非	3－5－2A	66 POINT	19	★★★★★	★★★★★★★	★★★★★★	★★★★★★★★	★★★★★★★
Cameroon 喀麦隆	4－4－2A	74 POINT	13	★★★★★★★★	★★★★★★★★	★★★★★★★	★★★★★★★★★	★★★★★
Nigeria 尼日利亚	4－4－2C	86 POINT	10	★★★★★★★★	★★★★★★★★★★	★★★★★★★★	★★★★★★★★★★	★★★★★★★
Mexico 墨西哥	4－4－2A	62 POINT	25	★★★★	★★★★★★★	★★★★★★★	★★★★★★★★	★★★★★
United States 美国	4－4－2A	52 POINT	30	★★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★★★
Jamaica 牙买加	3－5－2A	44 POINT	39	★★★★★	★★★★★★	★★★	★★★★	★★★★
Brazil 巴西	4－4－2C	96 POINT	2	★★★★★★★★★	★★★★★★★★★★	★★★★★★★★★★	★★★★★★★★★★	★★★★★★★★★
Colombia 哥伦比亚	4－4－2D	66 POINT	19	★★★★★★★	★★★★★★	★★★★★★	★★★★★★★★	★★★★★★
Chile 智利	4－4－2A	58 POINT	28	★★★★★★	★★★★	★★★★★★	★★★★★★★★★	★★★★
Argentina 阿根廷	3－5－2B	90 POINT	3	★★★★★★★	★★★★★★★★★	★★★★★★★★★★	★★★★★★★★★★	★★★★★★★★★
Paraguay 巴拉圭	3－5－2B	68 POINT	17	★★★★★★★	★★★★★★	★★★★★★	★★★★★★★	★★★★★★★★
Japan 日本	4－4－2C	48 POINT	34	★★★	★★★★	★★★★★★	★★★★★	★★★★★★
Korea 韩国	3－5－2B	44 POINT	39	★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★
Saudi Arabia 沙特阿拉伯	3－5－2A	52 POINT	30	★★★★	★★★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★★
Iran 伊朗	3－5－2B	50 POINT	33	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★★★	★★★
Australia 奥大利亚	4－4－2C	46 POINT	37	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★★
Classci All Stars	3－4－3C	100 POINT	1	★★★★★★★★★★	★★★★★★★★★★	★★★★★★★★★★	★★★★★★★★★★	★★★★★★★★★★

出自你手的超大作！！

皇家骑士团？梦幻模拟战？



S·RPG 工具

- 模仿
- 构思
- 灵感
- 创造

机种:PS	媒体:CD-ROM
厂商:ASCII	发售日:1998年9月17日
类型:ETC	价格:5800日元

责编/默文

LESSON 1 运用篇 创作实例:MINSTAR

工具系列又出的新作，经过了几代的"RPG工具"实践后，终于能让玩家尝试制作又一受欢迎的游戏类型——S·RPG。本作辅助工具设定异常强大，基本承袭了"RPG工具"的严谨，并且参照S·RPG的特点而完备地设置了许多新的内容。为让大家清楚此作性能，我们于此先设计了一个样作"MINSTAR"，以让大家有所参照。以下请按照此类游戏的一般进程浏览制作工序。

STORY OF MINSTAR

人类与魔族共同生活的不思议世界，MINSTAR。延续了一百多年的平稳生活，在宰相酷刑严政的压迫下被打破。人类的野心，魔族的暴走，将战火带到了这个长期和平的世界。为了和平的复归，更为了奇妙的共荣关系，一场战争(制作)发生在MINSTAR(PS)上。

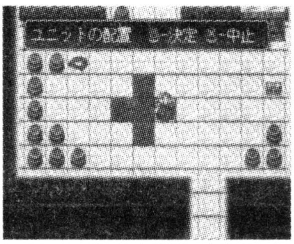
①标题画面表示



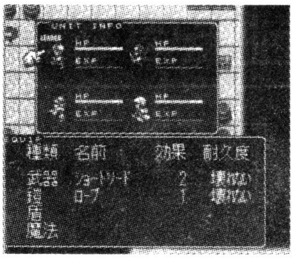
游戏的第一直观要素——标题是非常重要的，玩家的第一印象往往取决于此。在这里虽然难以制作出那些漂亮的CG片头，但ASCII也为你准备了悦目的图片以作修饰。

标题的文字允许有多种设置，大小、字体、颜色，乃至于各种文字修饰的特殊效果都一一具备。如何巧妙地搭配，做出怎样的标题特色都决定于你对S·RPG及所有文字类游戏的熟谙和你本身的审美情趣。除此之外，也得考虑一下气势雄伟的标题需要庞大的剧情来搭配，"光明的力量"之类的标题还是慎用吧。

②部队编成配置

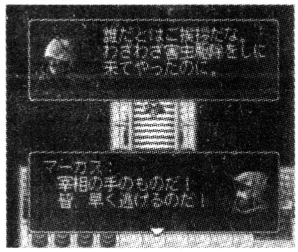


本作的基本战斗单位是以四个人物为一组，如何编成非常重要，可以参照一下"皇家骑士团"。



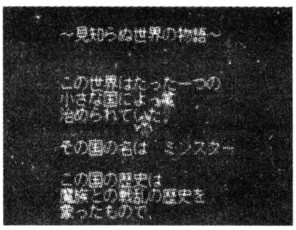
每关开始的部队配置是体现玩家战术思想的第一鉴证点，配置范围的设置关系到一关的难度及基本的作战流程，"梦幻模拟战"可以教会你最合适的距离感。

③剧情状况说明



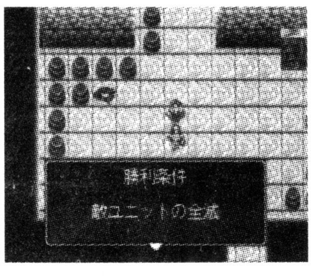
剧情是体现一部游戏的最重要要素，好的游戏故事不仅要一波三折，更要塑造出丰满的人物形象、鲜明的性格特征、感人的事件，以及作品内部深藏的哲理和反思。"光明与黑暗"虽然是游戏的永远主题，但如何改变单纯正义的脸谱，都对你的思想水平和文学水平提出了极高的要求。

在写作剧本之前一定要慎重考虑作品的规模和长度，列出线索的主干和故事的基本框架，然后才考虑加强文字的润色和人物的塑造。



对话出现的场合是剧情的灵魂，文字叙述更是必不可少。只要你有毅力和恒心，肯定能做出富有内涵的全中文S·RPG。

POINT 过关条件的设置



过关条件的设置体现着S·RPG类游戏的严密程度，不仅对难度作出直接的要求，一个模拟类游戏的高手还可据此体现出剧情的曲折。在设置这一栏前最好列出每关的预设。

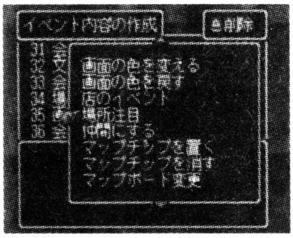
每个细节、每个不起眼的要素都不容忽视!

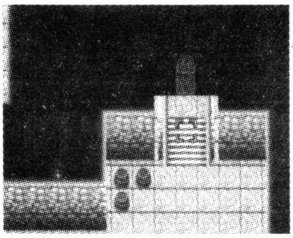
TIPS!

商店的设置亦影响着游戏，某一阶段的商店拥有怎样程度的道具都考验着你的水平。虽然不能直接作出隐藏商店，但可用特殊条件来加以实现，比如说仲间的人数、LV、拥有的物品……



道具的价值、数值都需要缜密的加以考虑，稍有疏乎便会影响到整个游戏的难度。记住一点，敌人的数值应该永远都比加上道具辅助的己方角色更强。



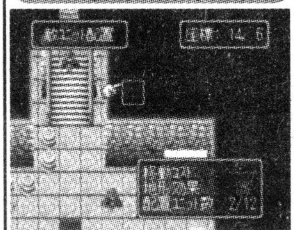


POINT 事件作成以外的必要作业

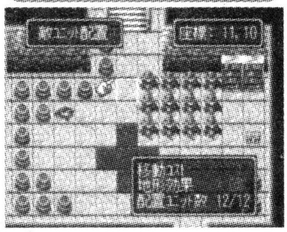
构成了壮大的剧情，设置了大量的事件之后，游戏还远未完成。事件之外的战斗部分是S·RPG游戏的核心，角色能力部分的编成是第一重要的，相关的职业物品都在不同程度上影响着整个游戏。而战场上的要素更是关系着作品的成败。

以下我们所见是两种配置敌方的方法，"超大作"并不是单靠长度和敌人数量来堆砌的，敌方所在的位置必须和本关条件及难度系数紧紧相关。

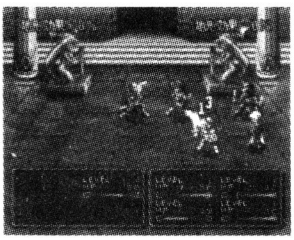
正确的配置方法



不合适的配置方法

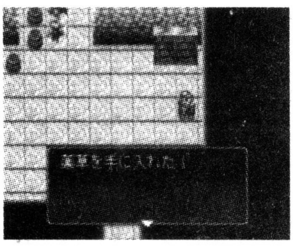


④ STAGE



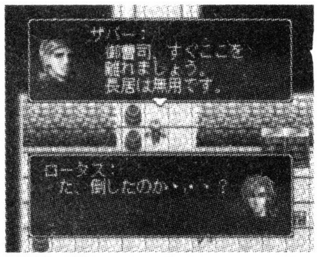
关卡终了条件说明后便进入游戏进程。角色的移动、特定的场所及阻碍、部分敌人的强行行动路线、及至于NPC的设置都必不可少。在这里行动力数值的高低起着决定性的作用。

⑤物品入手



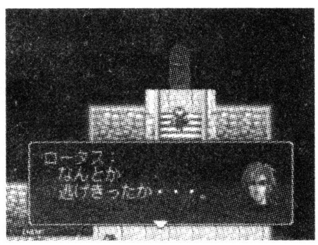
各种场景上的宝箱都提供给玩家一定的乐趣。宝箱设置的多少，其中藏着的物品都要加以仔细地考虑。必须记住一条原则：宝箱宁缺勿滥。此外，宝箱所在的场所也要仔细考虑，回避"死角"及"永关"现象。

⑥终了条件的达成

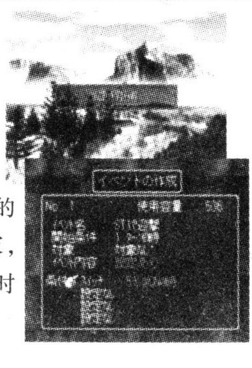


终了条件达成之后会自动向下一关前进，此时最好设置一下相关人物的对话。败北条件的作用有时高于胜利条件，当满足败北条件后游戏即会给出如下的OVER画面。但为了故事的曲折，和剧情的丰富，我们是否也可考虑一下败北后游戏能继续进行的分支呢?





⑦游戏进程



当到达下一关前的事件叙述也需要你作出设置。每场战役开始前都要向右图一样给出地点及标题。当运用到分岐点的时候，不同的胜利条件都要在每关开始告诉玩家，这一点可从事件簿中加以制作，时间、对象、条件内容一一具备。

打倒敌人的场合



▲是一般的胜利条件，但千万别忘了敌人中有"里昂"这类的角色。

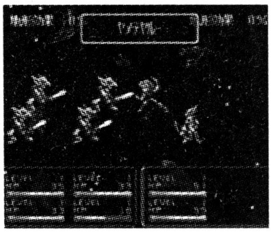
逃走的场合



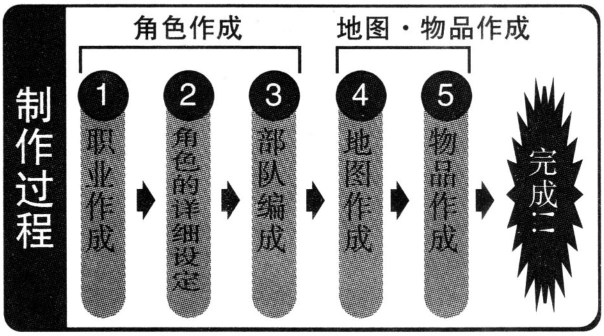
▲"梦幻模拟战"永远的第一关。仲间的加入在此时最适合。

LESSON 2 技巧篇 创作实例：纷云编辑部

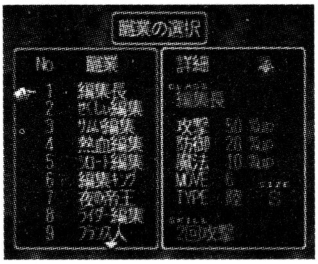
世纪末S·RPG巨作“纷云编辑部”隆重登场，史无前例的以编辑部为舞台的壮大物语!



主人公ハセガ一引发主编位置之战。暗黑魔导士B×××、东方龙族、外星帝国教皇E×、兽神族族长F××、皇家骑士团K×××、赏金浪人P×××，以及为说和而奔忙的神使A××××都一一参战。演出一场爱与感动与泪的超级巨篇。



野心主人公诞生

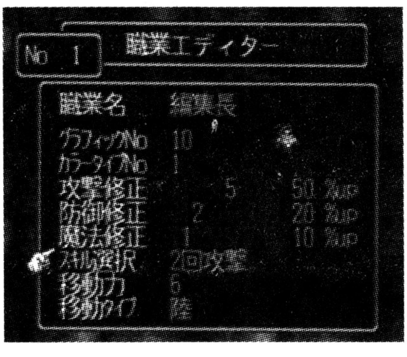


最初的设定，也是最让人产生热情的设定。各项数值中职业最能体现出角色的基本特征。日后的成长以及转职的路线都要在一开始就加以构造。参照右图对能力成长的限度也要胸有成竹，其中各种职业乃至每个职业的不同阶段都要规定特有的SKILL和魔法。

ハセガ一其人胸怀野心，翻覆风云于掌底，没有一定的技术能力是不行的。而职业则可设为“幻想编集长”，以待日后升级为真正的编集长。

1 职业数值的设定

职业的设定可依靠人物的数值来加以影响，但更重要的是职业本身所带有的修正值。S·RPG中可允许登陆64种职业，并能自由设定转职的路线。攻击修正·防御修正·魔法修正等数值都可在选择详细的数值（0%～90% UP）。其后亦可选择对应的SKILL，在所给出的SKILL群中如何选择都要紧紧对应着职业的特色。肉搏战的类型、魔法使的类型都能借此体现出。具体职业阶段所对应的服饰颜色亦可在十种类里加以选择。除此之外移动力、移动类型也必不可少。完成了下表崭新的职业就出现了。

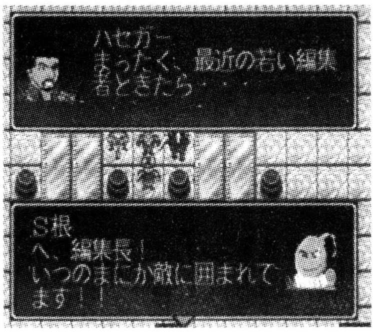


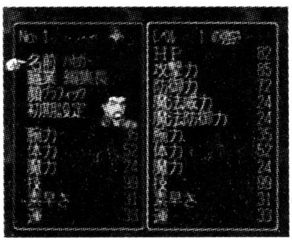
◀在这儿陈列着究极职业编集长。从数值看来明显是一个武斗派的编集长，纯粹的肉搏战类型，两回攻击则代表着其人部分对象的四处出击，异常危险，走的肯定是霸道的路线。



2 角色的详细设定

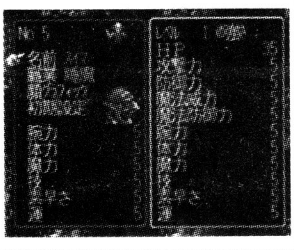
接下来就是角色的详细设定了，姓名、肖像、对应的职业、能力数值无一或缺。肖像的种类准备了135种，基本囊括了所有的善恶类型。如果对此仍觉不满，可运用ASCII提供的作图工具来绘制你心目中的主人公形象，如下图一般轻佻狂傲的类型就非常不错了。其后就该对腕力（35，堪称铁腕）、体力（52，熬夜达人）、魔力（24，普普通通）、技（99，惊绝人寰）、素早（31，发动战争的罪魁祸首）、运（33，太高了）六项作出准确的设定。LV1的基础数值无比重要，若对自己把握角色初期值的能力没有自信，可反复检验。如此就完成了一个具有特色的主人公了。







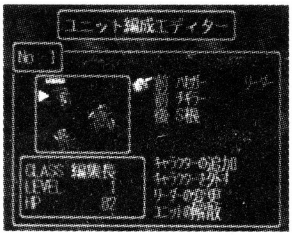
POINT 别忘记敌方角色!



敌方角色制作和主人公相差无几，但因没有大幅度的成长，更要注意初期值，属性、经验值、金钱及物品需要特别考虑。右图是敌人睡魔，当然登场NO.1。

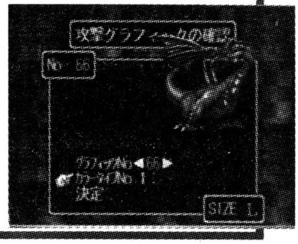
3 部队编成

紧接着是部队编成工作了。每一部队最多可允许登录四名角色，位置分为前卫两人后卫两人，具有一定的阵形效果，如何配置需要考虑到各角色的攻击方式。此外，千万不要将敌味方角色混成一队。



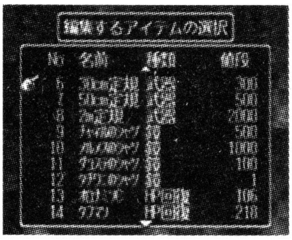
POINT 角色的标志

角色形象画面右下角有体积大小的选择，分为S·M·L三类，M类等于S类的二倍（占两人位置），L类等于四倍(占1队位置)。

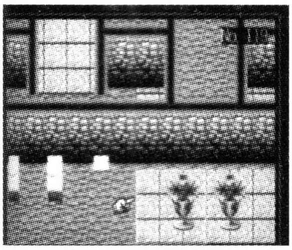


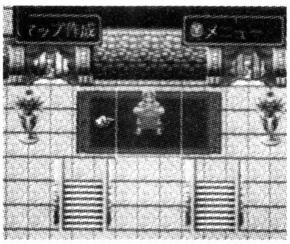
地图物品的作成

角色制作完成之后就是各种丰富的物品了。右图罗列了已登录的道具资料，最好按类别加以整理。根据此作的题材，看来带有各种攻击效果的“笔”都该制作了。



4－Ⅰ 地图作成

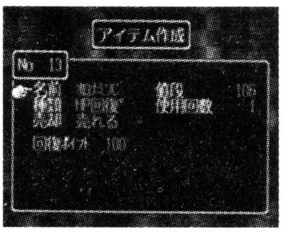


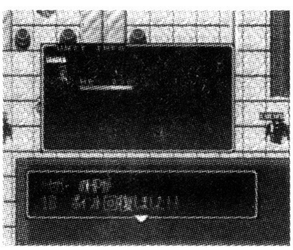


地图作成是依靠各种部件的拼接连成的。在此作中准备了城·街·洞窟·神殿·船上等各种地图部件。和人物一样，若对此不满意亦可在绘图工具中重新制作出自己喜欢的场景。比如凌乱的桌子椅子、成堆的书、整排的电脑、满地的光碟、山一般的信纸、水杯、电视、游戏机……左图中的情景是不可能出现在现实的编辑部的，特别是缺少那种浓重的“雾气”。

5 物品作成

物品的作成由以下几栏构成：名称、价值、种类、使用回数、能否卖却、效果数值构成。大体可分魔法辅助、攻击辅助、HP恢复及精神辅助等几类。

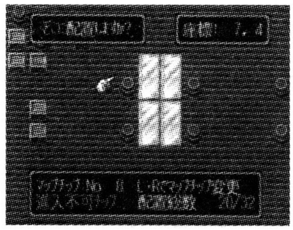


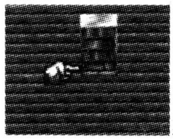




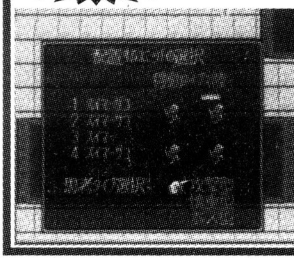
4－Ⅱ 场景的合成

无论战场也好，剧情中出现的场景也好，单调的“沙漠”和“草地”都是杀风景的。在场景上必须配置上看似无用的物件。比如休息室的桌子、烟盒，书架上藏着的“野心日记”等等。在场景物件配置同时，还能设定剧情中出现的NPC的位置，固定区域的能否进入以及剧情规定的满足特殊条件才能进入的区域都可设置。





POINT 在地图上配置部队



部队配置时敌味方的方法是有区别的。敌方思考类型可分为攻击·慎重·BOSS型三种，己方略微复杂，开始位置及中途出击位置必须谨慎。

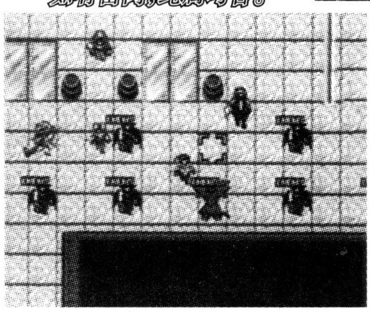
“纷云编辑部”完成!!

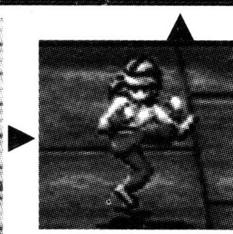
惊世之作终于完成，大战的帷幕即将拉开……唉哟，谁扔的书?!

以上所述为某人的南柯一梦，是无聊幻想的虚假产物，不可尽信。



如有雷同，纯属巧合。





© TV GAME & PC GAME SOFT 1998

编后语

“电子游戏广场”又和大家见面了，不知各位看罢感觉如何。“完全攻略”依旧保持一贯的风格，突出一个实用性！而我们更关注的是玩家对新登场不久的“游戏研究室”的看法。这一部份的初衷是在于揭示游戏更深层次的乐趣，让玩家能更全面、更完整地完成游戏，所以说她是一种变相的攻略也未尝不可。我们希望“游戏研究室”能够被广大读者所接受，也希望能得到大家的批评指正，以便能使这一部份办得更有生气，也更有深度！

本系列丛书基本以每月一本的速度推出，在保证时间的同时，我们还要确保质量，毫无疑问这一工作是极具难度的，其中所要付出的劳动和心血实非言语可以形容，但我们还是做到了！

闯关族的队伍日渐扩大，而电子游戏类书籍的制作者也逐渐多了起来。对前者——这些孜孜不倦的中国电玩迷，我们有的只是钦佩，因为只有他们懂得如何利用有限的时间去体会游戏中无限的乐趣，也只有他们懂得一本电玩书籍的真正价值。因为有他们，才使我们的工作更有意义，即使付出再多的劳动也在所不惜！对于后者——众多的业界同行们，在此我们则实在不愿对其成败得失妄加评论，因为我们没有这个资格，空洞的指责与批评只能说明叫嚣者的无知与软弱。应该看到的是，大家有着不同的出发点，所追求的目的也各不相同。电子游戏是片自由的天空，每个人都有自由竞争、放手拼搏的机会，这是一种权利，也是一种尊严。

我们倡导并希冀玩家以及书刊制作者彼此之间能够相互理解，相互尊重，理由很简单，套用一句歌词吧：这世界虽小，是个家庭！